1994年 6 月 1 日発行
コンピュータ世代の生活情報誌 PC-PAGE GURU
ドクター・ドブズ・ジャーナル日本版
6月号増刊 定価580円

GURU グル

VOL.5

夏休み直前号



モニタ6月大戦争 飯山の里にモニタの秘密を見た モニタのふしぎ 生活空間のモニタ雑学

大特集

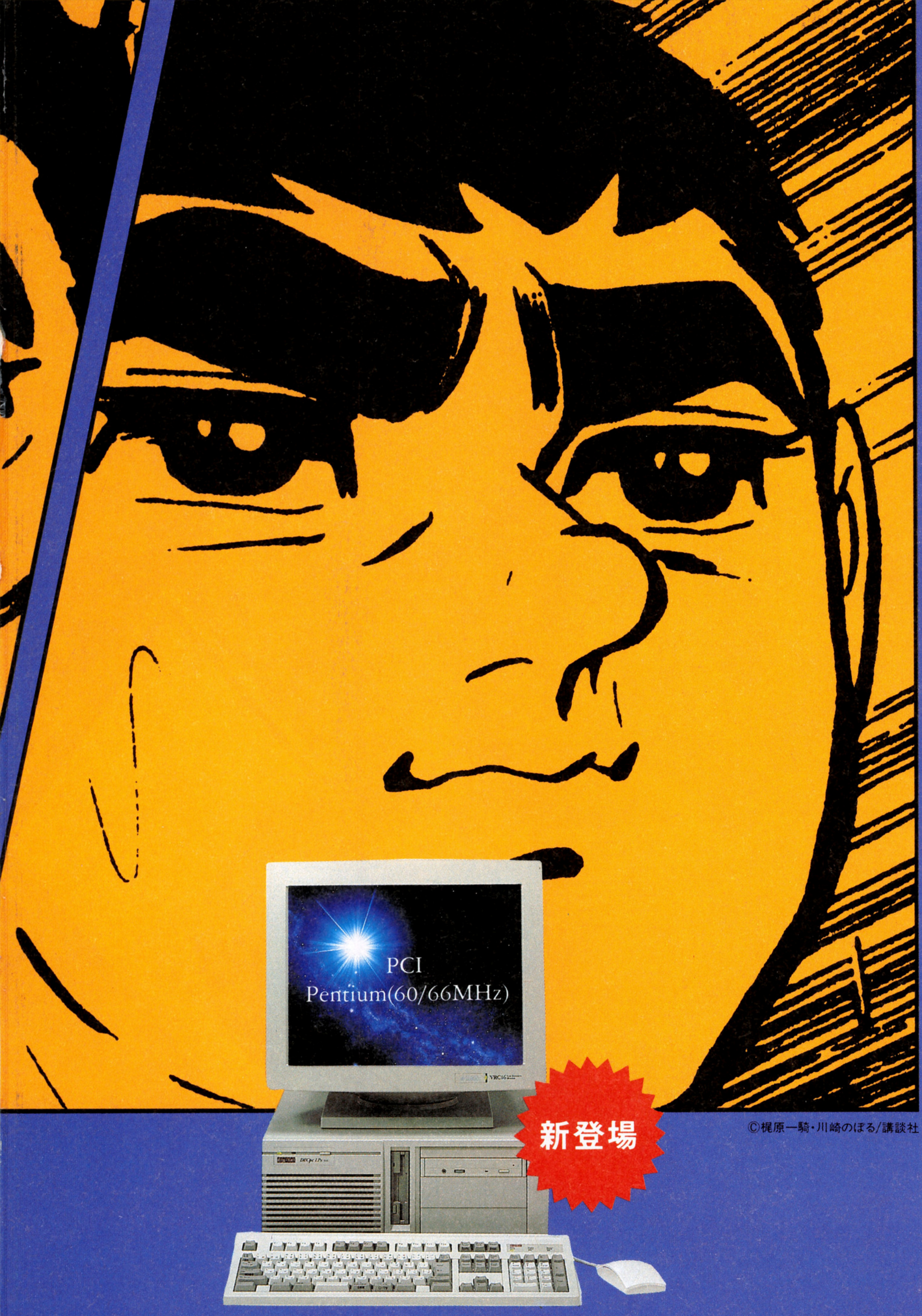
モニタをめぐる冒険

小特集

GURU周辺の気になるWho's Who!


energy
EPA POLLUTION PREVENTER
VL-Bus・
DX2(66MHz)

期待の星。



DECpc LPx560/566 デスクトップ

期待のアドバンスドチューン・マシンが新登場
最先端のPCIバス、Pentiumプロセッサ(60/66MHz)と、
VIPER PCIがあいまって80M WinMark達成

LPx560/566 シリーズ・バリエーション

- CPUドータカード：560 P5／566 P5　Over Drive Ready ZIFソケット(Socket 4)
- メイン 8MB／メイン 16MB　最大128MB
- キャッシュ 256KB
- CD-ROM 2.2倍速（LPx560はオプション）
- IDE 340MB／IDE 525MB
- 3モード FDD
- 5ベイ　3.5"HDD×1　3.5"FDD×1　5.25"×3
- PCI/ISA 6スロット　PCI×2　PCI/ISA×1　ISA×3
- VIPER PCI 2MB VRAM
- 最大200W 供給電源
- 最大450W 消費電力

3年間無償保証（1年目オンサイト　2〜3年目持込み）

DECpc 560LPx ¥498,000 FR-810JA-WF
(Pentium-60MHz、340MB、8MB、VIPER PCI、MS-DOS 6.2/V・Windows3.1内蔵)

DECpc 566LPx ¥698,000 FR-811JA-WC
(Pentium-66MHz、525MB、16MB、VIPER PCI、MS-DOS 6.2/V・Windows3.1内蔵)

PCI LOCAL BUS
intel inside pentium

MICROSOFT WINDOWS READY-TO-RUN
OADG PC Open Architecture Developers Group
DOS/V

digital PC
Beyond the box.

※価格には消費税は含まれておりません。
＊Windowsは米国Microsoft社の商標、Microsoftは登録商標です。＊i486、Pentium、PCIは米国Intel社の商標です。＊86C805は米国S3社の商標です。
＊VIPERは米国DIAMOND Computer Systems社の商標です。
＊広告に記載の社名、製品名は各社の商標および登録商標です。
＊写真協力：ANGLO-AUSTRALIAN TELESCOPE BORD

■DECpc代理店担当営業窓口

札幌営業所/〒060	北海道札幌市中央区大通西7-1-1 千代田生命札幌大通ビル4F	☎(011)271-6681
仙台営業所/〒980	宮城県仙台市青葉区一番町4-6-1 仙台第一生命タワービル13F	☎(022)265-5476
東京PC事業本部/〒167	東京都杉並区上荻1-2-1	☎(03)5349-7151
名古屋支店/〒450	愛知県名古屋市中村区那古野1-47-1 名古屋国際センタービル21F	☎(052)586-7511
大阪支店/〒530	大阪府大阪市北区中之島2-2-2 ニチメンビル2F	☎(06) 222-9422
広島営業所/〒730	広島県広島市中区橋本町9-7 リクルート広島ビル6F	☎(082)223-7127
福岡支店/〒812	福岡県福岡市博多区博多駅前2-19-27 九勧リクルート博多ビル8F	☎(092)482-2811

お問い合わせは DECpcホットライン 0120-147655（フリーダイヤル：土、日、祭日を除く9:00〜17:00）

日本DEC 日本ディジタルイクイップメント株式会社 〒167 東京都杉並区上荻1-2-1 ☎(03)5349-7111㈹

〈資料請求番号C02〉

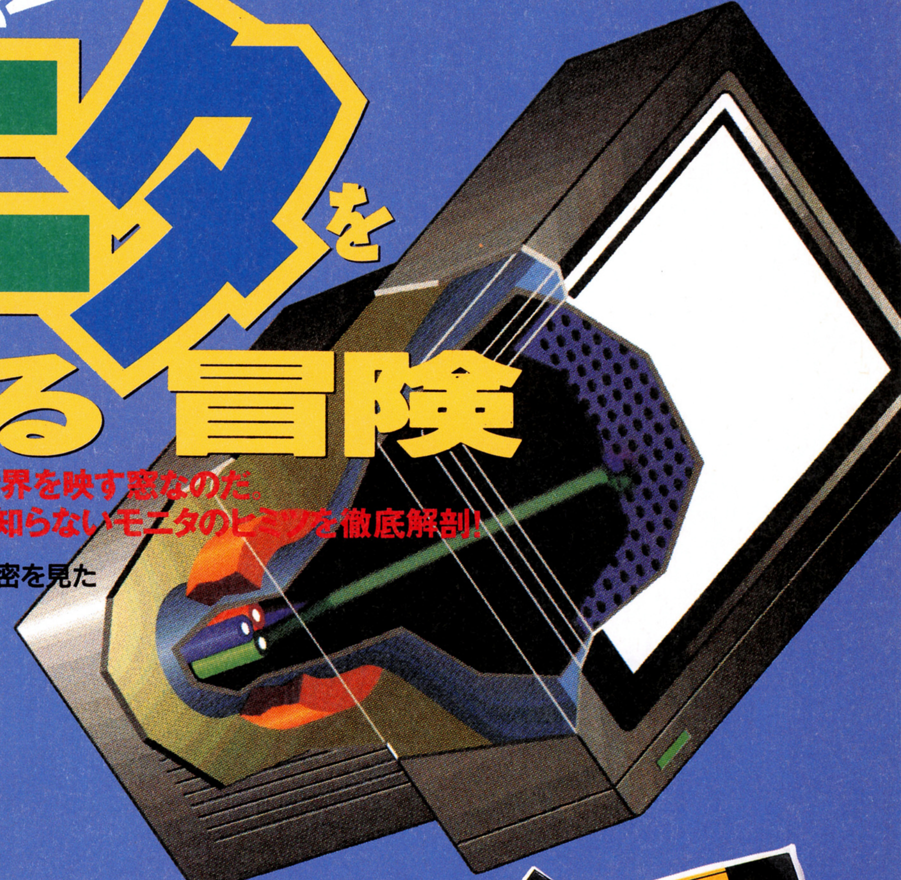
巻頭ニュース

ぐるぐるインターナショナル



大特集

モニタをめぐる冒険



パソコンのモニタは世界を映す窓なのだ。
知ってるようでみんな知らないモニタのヒミツを徹底解剖!



PC-PAGE GURU Vol.5

発行人: 長廻健太郎
編集人: 安藤聡

編集: 榎本統太
: 藤井政登
: 安藤健一郎
: 伊藤友一
: 臼井かおる
: 佐藤　亨

NY特派員: 島田淳子
: 田村明子

表紙デザイン: 祖父江慎(COZ-FISH)
表紙ヴィジュアル: 早川郁夫(SE)
表紙合成: EAST WEST
表紙撮影: 椎木晃一郎
本文デザイン: 伊丹友広・堀木正隆(IT IS DESIGN)
: 井上則人・石田剛(いのうえでざいん)
: 岩瀬　聡
: 奥田敏弘(奥田屋)
: こじままさき(BAD DESIGN)
: 木庭貴信
: 佐藤直樹(TETSUZO)
: 池戸英明
: 山口了児(ZUNIGA)

発行所: 株式会社翔泳社
〒107東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル
TEL. 03-5467-0361(出版事業部販売部)
TEL. 03-5467-3777(出版事業部編集部)
写植組版: 株式会社タイプランド東広
: "高橋幸宏(AD,PRO)"
DTP出力: 東京リスマチック株式会社
: 有限会社白樹社
: 株式会社サプリ
: 株式会社東京カラーフォトプロセス
印刷: 図書印刷株式会社

定価580円(本体563円、税17円)

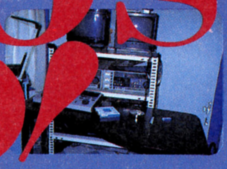
小特集

チープなパソコンは眠らない、GURU周辺の気になるWho's who!





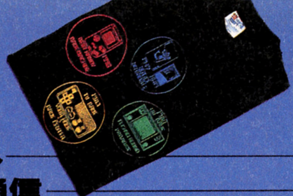




GURU周辺の気になる奴らに、
パソコンのちょっとした使い方を　聞きました。
まだ、どのメディアにもでていないお買得新人が集合



つづく



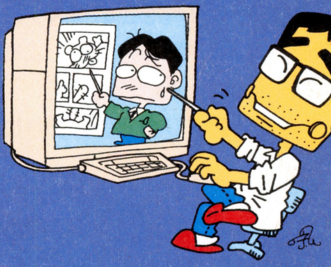
連載











ぐるぐるファクトリー



ぐるぐるインターナショナル
Guru Guru International

ぐ る ぐ る イ

やっぱり反体制ってTシャツだよなぁ big brother insideって知ってる人いる?

クリッパー・チップ。

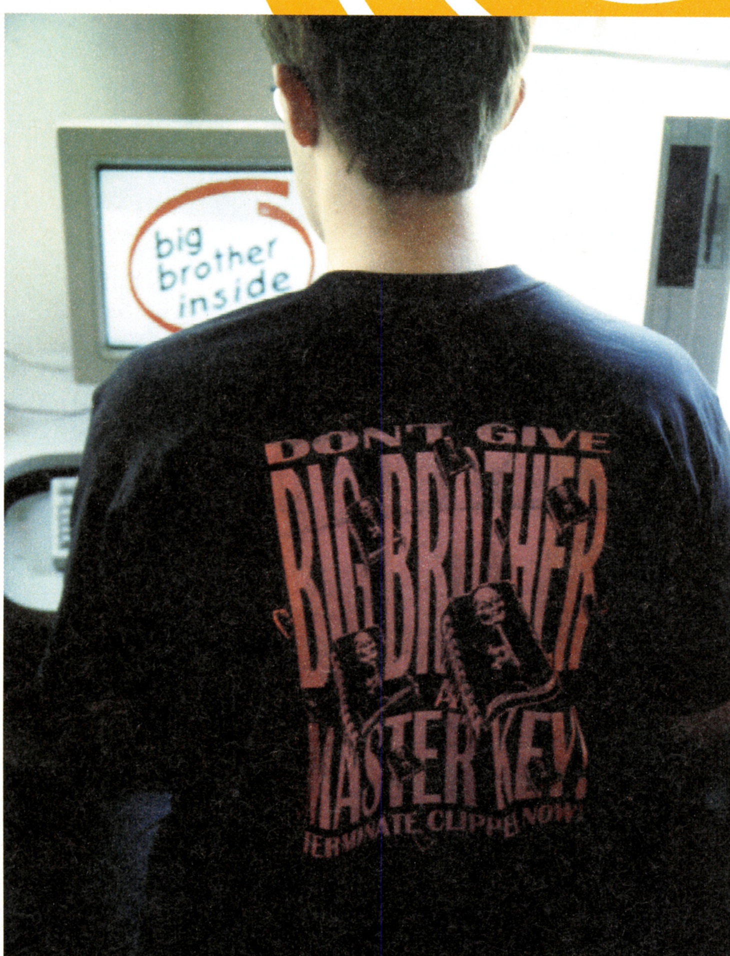
アメリカ中のネットがこの新種のチップの話で持ちきりだ。本名はキー・エスクロウ・チップと言う、クリントン政権が押し進めているガバメントご用達の"ENCRIPTION(暗号)"システムだ。アメリカのガバメントの内部や、ガバメントと仕事したい会社はこのチップのメカニズムを購入しコンピュータに内蔵させ、その情報をこのシステムで暗号化しなさい。一般の方々も、よければ使ってください、という具合だ。

アメリカではあまりにも暗号技術が進みすぎて、「アメリカ国内や国外のアメリカ人に損害を与えるため」輸出制御品に なってるほどの技術。いきおい"テロリストやドラッグ取引やその他の犯罪"にもこの優れた暗号技術が使用され、"犯罪者"の検挙が技術的に政府にも不可能になった。このままではアメリカ国民の安全が保証できない。だから皆さん、ガバメント製の暗号を使用しましょう。ガバメントにしか暗号は解読できないから安心。テロリストやドラッグ・ディーラーの方々にも使っていただければ幸いです、という訳だ。

ま、言ってることは分かるけど、なんか本末転倒なんじゃないの?

本末転倒どころか、「自分ちのドアを政府がマスターキーを持つ政府支給品の錠でカギをかけろと言ってるようなもの」と、コンピュータをいじくる連中は怒ってるのなんの。ネットやWIRED誌はもちろん、最近は新聞や一般雑誌にも記事になってるし、ハッカーのミーティングでも話は広まる。コンピュータに関連するありとあらゆる人々がハンタ〜イ! の声をあげているのだ。

ハンターイ促進ツールのほうもいろいろ出そろってきた。グラフィクスのロゴはあの有名な"インテル、はいってル"のパロディー版だ。ちなみにオリジナルのロゴ,"Intel inside"の韻をそのまま生かした日本語訳は素晴らしいといつも感心しているのだけど、「1984」を読んだことない人だって、ビッグ・ブラザーのなんたるかは知ってるだろう。こちらのプライバシーのかけらも吸いつくすような巨大政府のことだ。これには3センチ四方のステッカーもあって、クリッパー・チップ内蔵の機器が現れたらそれを張り "常に見張られてるんだぞ"と思い起こさせてくれる。それからインターネットの口コミで広がってるのが写真のTシャツ。「ビッグ・ブラザーにマスターキーなんてやれるもんか。クリッパー壊滅!」みたいなノリだ。



big brother inside™

日本でも国民総背番号制なんてあったけど、このクリッパーには"デジタル・テレフォニ"計画という電話会社などは政府がいつでも盗聴可能なように機器を配備しなさい。というおまけもついていて、アメリカ政府の考えてることはもっとすごいと思ってしまう。

(RIKA Kasahara)

94年夏、全国の電気屋さんで 3DOアイドルREIKAちゃんに会える!



REIKAちゃん。世界初の3DOアイドルである。今夏に発売される3DOソフト『REIKA VIRTUAL PUPPET』（H·A·N·D）でデビュー。東京生まれ。血液型はO。身長は158センチ。スリーサイズは上から86、57、83。ブラックミュージックが大好きでフェイバリットアーチストは、Jody Watley 、Luke 、Toni Braxtonなど（以上プレス資料より）。なんとなくビョークに共通するような不思議な魅力を感じさせてくれる女の子だ。

ま、彼女自身はキカイにはかなり弱くて、3DOがどういうものか、いまだによくわかっていないらしい。取材中にも「マックってなんですか」とイカした質問をカマしてくれた。うん、いいのいいの。キカイのことなんか知らなくても。知っててもロクなことないよ。

「とにかく唄うことが私にとって一番大事なんです。ゆくゆくは実力派シンガーといわれるようになりたいですね。音譜どうりに唄うんだけじゃなく、自分自身のカラーが出せるような歌手になれればいいなと思ってます」という本格派ミュージシャン志向のコなのだ。

さて『VIRTUAL PUPPET』は、そのREIKAちゃんの唄う「恋の奴隷」（オリジナル：奥村チヨ　SM歌謡の金字塔！）のインタラクティブクリップ集といった趣のソフト。カメラのアングルを自由に切り替えて、独自のビデオクリップを制作できたり、サンプリングされたフレーズをミックスしてDJごっこができたりと、素材をリミックスしていく面白さが味わえる。

歌謡曲、ヒップホップ、ハードコアテクノと曲のアレンジもコーナー別に何バージョンもあり、歌詞も日本語、英語とバイリンガル。一枚きっちりプレイすると、「恋の奴隷」の壮絶な歌詞とメロディが耳にこびりついて離れなくなること必至。いや、偶然なんだけど僕もひと月ほど前に奥村チヨのコンピレーションCD買って、ハマってたトコだったんですよ。いいよねー、「恋の奴隷」。ホント、歌詞がすげえもん。REIKAちゃんのもなかなかポップでいいけど、奥村チヨのディープな歌声もぜひ聴いて欲しいですねー。あと関係ないけどプラネットピーチのアダルトソフト『ダッチROM　恋の奴隷』もイイぞ、バカで。おっと閑話休題。

ところで3DOでデビューというのは新人プロモーション上、大きなメリットがある。3DOは松下系家電店には必ず置いてあり、常にデモ稼働されているのだ。そして『VIRTUAL PUPPET』はデモで流しておくにはピッタリのソフト。今年の夏には全国の電気屋さんで、REIKAちゃんが唄い踊る姿が流れることになるはず。うーん見事な戦略。そういや英知出版の『Beppinインタラクティブ』で坂巻かおりってコがCD-ROMでデビューしてたけど、だからってパソコン屋で流れてないもんなあ。これは3DOならではのオイシサか。（安田理央）

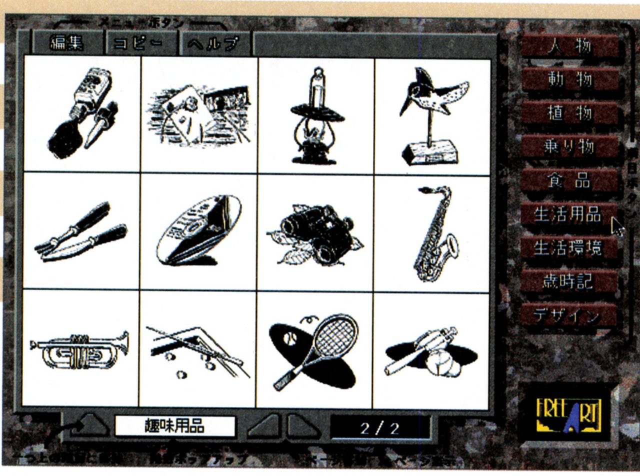




●『REIKA VIRTUAL PUPPET』は8月21日発売、価格未定
（問い合わせ：おたのしみ研究所　Tel. 03-5458-7290）

●写真・梶木則男

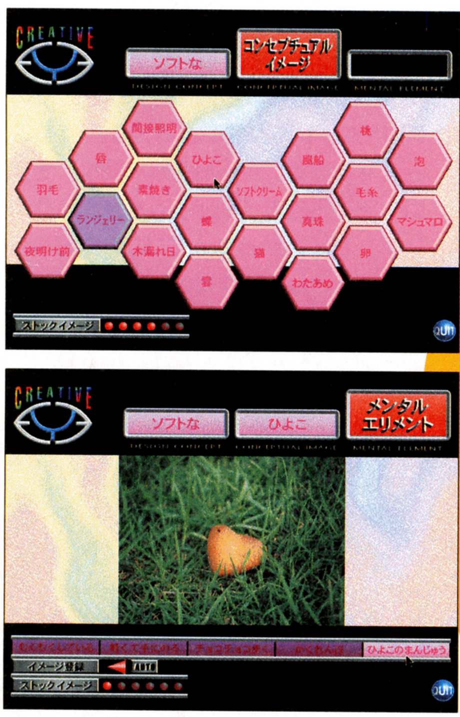
デザイナーはCD-ROMによってどこへ行く?
プロ仕様(?)Macツール続々登場



❶『フリーアート総集編』



❷『デジノグラフィカVol.1』



❸『クリエイティブ・アイ　ハイブリッド　Volume 1』

Macintoshが出てきたせいで、いや正確には、デザイン関係の画材屋がMacを扱い出したせいで、今ではどこのデザインスタジオにもMacが置かれるようになった。「まだロットリングにペーパーセメントなんて使っているんですか？　これからはMacですよ。大丈夫、ひと月もあれば使えますって。いいかげんなアルバイトを雇うよりもすぐに元が取れます。早くしないと乗り遅れまっせ」などというセールストークも効いたようである。

たいがいのデザイン事務所にMacがあるとなれば、新しい商売の芽が出てくるのも当然のこと。去年あたりからデザイナーをターゲットにしたCD-ROMのソフトが目立つようになってきた。

『フリーアート総集編』という著作権フリーのイラスト集は、これまでのクリップアート集に比べると完全にプロのDTPユースにターゲットを絞ってある。1500ものカットが300dpiのPICTとIllustratorのファイル両方で収録されているといった豪華版だ。「埋め草」とか「捨てカット」などと呼ばれるイラストは入稿ギリギリになって必要になる場合が多い。ニーズのあるところには商売が成り立つという計算が成立するのだ。

イラストや写真を収録したほか、テクスチャーと呼ばれる、模様のCD-ROMも多い。『デジノグラフィカVol.1』はバックが寂しいときなどに使用するテクスチャー集だ。Photoshopフォーマットのフルカラーデータが900点収録されている。このCD-ROMのグラフィックは大部分が『カイ・パワーツール』という画像処理ソフトウェアによって作成されている。腕に覚えのあるデザイナーなら自分でテクスチャーを作ればいいのだが、時間に追われているデザイナーは出来あいの素材から選ぶほうが便利ということのようだ。

ほかにも、最近発売された“プランニングのためのデザイン支援システム”『クリエイティブ・アイ　ハイブリッド　Volume　1』は、素材集とはまったく別のアプローチによるデザイナーのためのソフトウェアである。「自然な」「かわいい」などの基本デザインコンセプトを選んでクリックすると「ひよこ」「わたあめ」などのコンセプトに沿ったイメージが選べる。さらにそれをクリックすると、例えば「小鳥」なら小鳥の短いアニメや写真を見ることができるという代物で、これを見たほとんどの人間は「だからなんなんだ～！」と脱力すること間違いなしだ。しかし開発元によると、これがデザイナーの目からウロコを落とし創造力を目覚めさせるのに役立つというのだから、世の中はわからない。

フロッピー時代には考えられなかった大容量の画像データと、検索性を活かしたブラウザによって、デザイナーたちの方法論は大きく様変わりしつつある。画材屋の口車に乗せられてロットリングをマウスに持ち換えたグラフィックデザイナーは、これからどんなものを造り出すのだろうか。

（深沢英次）

『フリーアート総集編』¥30,000 ☎03-3205-8909（PART ONE）
『デジノグラフィカVol.1』¥19,800 ☎03-3403-0140（パプリカ）
『カイ・パワーツール vol.1 ver2.0 日本語版（COLOR◀IT! ver2.0付属）』¥39,800 ☎045-472-5815（ビーピーエス）
『クリエイティブ・アイ　ハイブリッド　Volume 1』¥9,800 ☎092-724-1008（プロフォース システム）
（※価格は税別）



なんだかんだ言われつつも、結局「マルチメディア」というキーワードは全力疾走中、マスコミでも当然のごとく「マルチメディア」が花盛りだ。CFでは、美少年が「大人になるにはマルチメディアが必要なんだよぅ」なんて言ってるし、「マルチメディア」がらみの書籍もどんどん出てるしね。

もちろん、TV・ラジオ番組も負けじと、「マルチメディア」番組を繰り出してきた。いちばんメジャーなのは、フジの『Mr. ワトソン』（月〜木 24:35-24:45／金25:20-25:30）だろうか。最初タイトルを見たときは、田村正和に対抗した推理モノかと思ったが（安直）、実際はニフティ・サーブのRT（チャット）を番組化したものだった。

その他、WOWOWの『妖蝶キリコ』（土 25:20-25:35）、テレ東の『高城 剛X』（土 24:45-25:15）など、パソコン通信を絡めての視聴者参加型「マルチメディア」番組が増えている。

てなわけで、そのうちのひとつ、TOKYO FM『98マルチメディア・ステーション』（土 深夜24:00-24:55）のスタジオを訪問。タイトル聞けばミエミエだけど、提供はNEC。パーソナリティは、つのだ☆ひろ・相馬裕子のお二人。この番組、5月から渋谷パルコのスペイン坂スタジオで公開録音が始まったばかりということで、道路に面したガラスには、動物園のごとくギャラリーがいっぱい。相馬さん狙いの望遠レンズなカメラ小僧がべったり張りついてたりもして、ちょっとだけ怖い。

さて、この番組の何が、「マルチメディア」かと言うと、まずはPC-VANとリンクしたシステム。現在PC-VAN内には、番組と同名のSIGがあり、番組内容や出演者に関する話題で盛り上がっている。曲のリクエストをするボードなんかも用意されていて、うまく使えば楽しめそうだ。それから、新聞などで「ネットにアクセスすると出演者の顔が出現！」なんて紹介されてたサービスも用意されている。実はこれ、なんのことはない、スタジオで撮った写真をフォトCDに焼いて、それを画像データとしてPC-VANにアップロードしてあるってだけなんだけどね。まあそれでも、確かにそんなことやってくれてるFM番組なんて聞いたことないわけで、「マルチメディアっぽい」。



PC-VANの98マルチメディアステーション(98MULTI，TFM)でダウンロードできる画像の一例

あとは、番組に漂うコンピュータなムード。ゲストがローランドの音源SC-88に繋いだギターを演奏すれば、シーケンサ「Ballade for Win」の動く様子が、ちゃんと道路側に向けたディスプレイに表示される。続いて、番組中でCD-ROMタイトル『ヘルキャブ』をプレイ。（これってラジオで聞いて楽しいのかね、なんて素朴な疑問はこのさい忘れるとして、）こんな風に番組とリンクしたディスプレイを見てると、スタジオ見学者からしてもやっぱり「ぽい」のだ。

ディレクターの権田さんの話では、番組中にゲストと作った曲を、NECのマルチメディアアート大賞に応募してみたり、将来的には番組からCD-ROMも出してみたいとのこと。そのへんも、ますます「ぽい」なぁ。

実際のところ、スタジオ風景の画像がアップロードされたり、番組の中でコンピュータを使っていれば、マルチメディア番組なのかと言えば、それはちょっと視野が狭い。ただし、現時点で使える環境を生かしての番組作りという意味では、どの番組もそれなりに頑張っている。「ぽい」カタチはこの先限りなく本物に近づいていくための通過地点なのだとしたら、それはそれで暖かく見守ってあげなくちゃね。（斎藤　靖紀）

FM放送で絵が見られる？「マルチメディア」を打ち出す番組急増中



●写真・宇賀神善之

おゲージュツCD-ROMかと思ったら大マチガイ しっかり遊べるアドベンチャーゲーム

マッキントッシュのCD-ROMゲームでは当たりをひいたことがない。今までやったものはみんなつまんなかった。どのゲームもビジュアル第一でゲーム性が二の次三の次にされている気がする。映像はとにかくキレイだがアニメーションの部分が多すぎて、ゲームというよりゲージュツしちゃってる感じ。

この『東脳』も、宣伝文句だけ見るとおゲージュツそうなCD-ROMゲームだ。〝輪廻転生、生々流転のインタラクティブ・アドベンチャー〞とか〝コンピュアーティスト佐藤理が原作、アートディレクション、キャラクターデザイン、ゲームデザイン、音楽を担当〞とか書いてあるので、すごく高尚でアート志向のゲームかと思ってしまった。

ところがこの第一印象は大間違い。ちゃんとゲームゲームしたゲームソフトなのだ。輪廻転生もアートなところも魅力的なレッキとしたアドベンチャーゲームであった。

このゲームの舞台は生きている島・東脳。島といっても形は人間のハゲ頭。この島にタマシイを盗まれてしまった主人公は、タマシイを取り戻すために東脳の島を探検するというのが大まかなストーリー。この探検の途中、主人公は何度も死ぬ。が、ゲームオーバーというわけではなく、死ぬ度に違う生物に生まれ変わって探検を続ける。生まれ変わると神様から使命を受け、使命を果たすと死んでいく。テーマである輪廻転生がイベントのくぎりになっているというわけだ。こういうところはよく考えてるなーとスナオに感心してしまう。転生を重ねるごとにゲームにのめりこんでいっちゃうのだ。

もちろんのめりこむ要素はほかにもある。登場するキャラクターたちがとにかくカワイイ。どいつもこいつもしっかりキャラが立っている。作者の作った世界のなかで勝手にはしゃぎまわってるみたい。特にヨイのが、とある搭の電算室を管理する双子のインとヤン。インはまじめな正直者だが、ヤンは嘘つき。見た目もカワイイし、言うこともカワイイし、仕草もカワイイしでカワイイづくし。ほかのキャラクターもシンプルなパーツで構成されたボディにリアルな目玉をくっつけてて、キュートななかにもエグさがキラリと光ってる。そのままウゴウゴルーガに出演しても十分通用するんじゃないか？

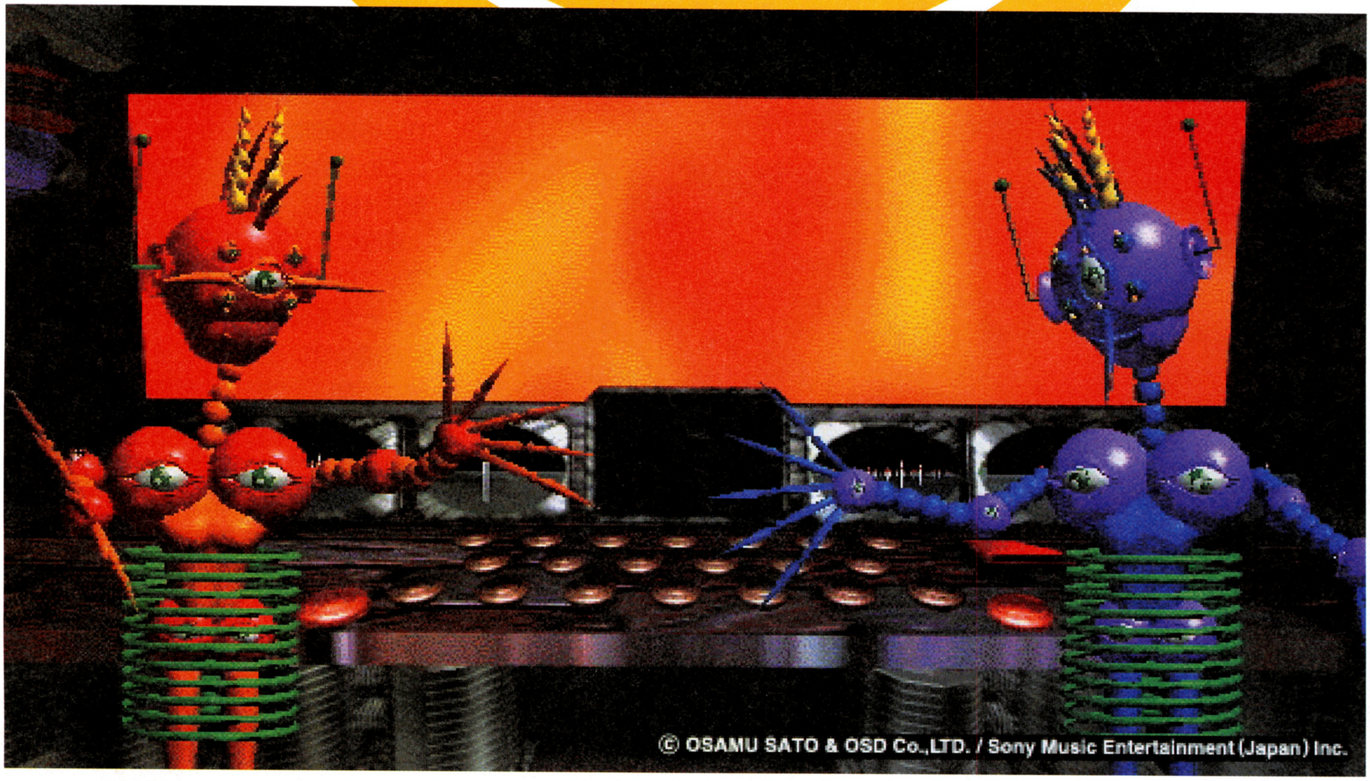
当然のことながら作者もキャラクターたちに対する思い入れが強いようで、全キャラクターの詳しいプロフィールの載っている〝東脳図絵〞という辞典のアイテムがあるほどだ。

また、このストーリーとキャラクターたちをサポートする音楽もヘンでよろしい。オープニングではアジア風のオソロシゲな音楽が流れているのに、東脳の島のシーンでは急にポップでノリのいい音楽になったり。キャラクターたち同様、音楽でもエグさとカワイさがうまくバランスを保っている。

とまあ、とにかく音楽もビジュアルもどんどんお話を盛り上げてくれし、ゲームとしての完成度はヒジョーに高い。予想を裏切って楽しめるゲームだったからよけい気にいったという部分もあるが、私はすっかりハマってしまった。

とりあえず、ガキでもゲームとして楽しむことができる新しい形のロールプレイングゲームであることは間違いない。

（唐沢佳子）



「東脳TONG-NOU」よりインとヤンのふたり　9800円ソニー・ミュージックエンタテインメント



死ぬことによりストーリーが進展してゆく
「輪廻転生」システムを採用

● 制作：(有)アウトサイドディレクターズカンパニー
● 著作・販売：(株)ソニー・ミュージックエンタテインメント


Photo by Yukinori Tokoro

● 原作、アートディレクション、構成、
キャラクターデザイン、ゲームデザイン、
マップデザイン、音楽：
DEP第一弾アーティスト 佐藤 理(さとうおさむ)
「ANONYMOUS ANIMALS」,「ブタホタテドリ」,
「THE ALPHABETICAL ORGASM」,
「コンピュデザイン」,「コンピュムービー」
などを生みだしたコンピュ・アーティスト

● 動作環境
Macintosh LC以上(CPU68030以上を推奨)
Apple純正CD-ROMドライブまたは同等の機種(倍速ドライブを推奨)
13インチカラーモニター以上(256色表示可能な物)
空きメモリ5MB以上
漢字Talk 7以上のシステム(ことえり等の日本語入力システムが必要です)
QuickTime 1.6.1対応

見たこともない数十体もの東脳生物。
次々と移り変わる音楽、200に及ぶ
オリジナル・サウンドトラック。
ヒトガタ、目玉石、双子が管理する電算室、
生物を生み出す生命の樹、五つのまが玉…。
未だかつて類のない東洋的CG（コンピュータ・グラフィックス）
で描き出された物語世界「東脳」。
いくつの迷宮に、いくつのキャラクターに
あなたは出会えるか！

● お問い合わせは.....ソニー・ミュージックエンタテインメント
ニューメディア本部ニューメディア室
「東脳」ホットライン係まで
tel:03-3475-6900　fax:03-3475-7358
●「第2回デジタル・エンタテインメントプログラム(DEP'94)」
公募　いよいよ開始！募集期間：6月20日(月)～9月30日(金)
応募要項等、お問い合わせは....
03-3475-6900　DEP事務局まで。

〈資料請求番号011〉

WHAT'S NEW

フルカラー画像をプリント出力「ニコンCOOLPRINT」

ペイントソフトなどで作った画像データを、1670万色のフォトクオリティで印刷する昇華型プリンタ。ランニングコスト（1枚約68円）、本体価格ともに、パーソナルユースを考慮したリーズナブルな設定がうれしい。高速デジタルインターフェイス(SCSI-II)を採用し、1枚およそ60秒のすばやい出力が可能。262×115×385mm、重さ5kgとコンパクトサイズで、Mac、PC-98用Win、AT互換機用から付属ドライバを選択する。

●230,000円
ニコン　03-3216-1032



ユーザーサポート完備「KAOフロッピーディスク」

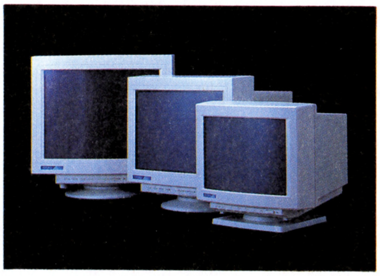
「チリ、ホコリに強い」と定評のある花王のフロッピーディスク製品が、さらに耐久性・防塵性を高めるなど機能面を一新。デザインも全面的に見直され、その自信のほどを示す「限りなく、エラーゼロへ」を標榜して再登場した。これを機に、ユーザーからのフロッピーに関するさまざまな質問など（自社製品のみならずフロッピー全般の疑問についてもＯＫ）に回答する電話相談室「花王コンタクトダイヤル」も開設した。以前から同社では、寄せられた質問や要望などをすべてデータベースとして蓄積しており、ユーザーの声を活かした新製品開発の方途を模索してきた。今回実施されるパッケージやカラー等の変更、すでにPC-98用やMacintosh用などがあるフォーマット済みシリーズへのDOS/V用の追加、スリムケース入りの3枚組から数十枚単位におよぶ豊富なパック製品の拡充などは、すべてこのデータベース　を参考にしている。同社では、今後はこの「花王コンタクトダイヤル」を通じ、消費者の意見をさらに製品ラインナップに直接反映していく構えだ。

●花王コンタクトダイヤル　03-3616-9981

TOTOKUマルチスキャンディスプレイ3種

TOTOKU(東京特殊電線)では、高画質はもとより、充実した画像調整機能がウリのマルチスキャンディスプレイを発売する。今回、新発売となるのは14インチ(CV142J)、17インチ(CV172J)、21インチ(CV211J)の3機種。特に、トリニトロン管を採用したCV142Jは、このクラス国内初のローテーション調整機能のほか、さまざまなサイズ、歪み補正などのユーザー調整が可能。最大18チャンネルまでのタイミングプリセットを装備し、98、DOS/V、Macなど接続機種を自動的に識別する。まさにクラス随一のスペックながら、9万円を切る価格は驚き！

●89,800円、198,000円、498,000円
東京特殊電線　03-5273-2022



世界最小・最軽量、送信専用ファクシミリ「α-X」

値下げの続く携帯電話の普及ぶりに加え、ISDN対応のモジュラージャック付き公衆電話も特に珍しくなくなってきた昨今。そこで、スーパーファミコン版「テトリス」で知られるビーピーエスから、284×65×35mmで重さはわずか600gという、文字どおりポータブルなファクシミリが発売された。送信専用だが、携帯電話にセットすれば本当に歩きながらＦＡＸを送ることも可能。次世代ツールとしてしばし注目の存在になりそうだ。余分な贅肉は一切そぎ落とし、“ビジネスの現場で使える”ことをコンセプトにした世界最小のフォルムにもかかわらず、Ｇ３規格を満たす標準機としてのクオリティを装備。ファインモードを搭載し、独自のハイスキャン技術で送信解像度をさらに向上させている。

●79,800円
ビーピーエス　045-475-3711

名作「ピーターと狼」のWindows版がついに発売

家族そろってクラシック音楽に親しむことができるマルチメディアソフト「ピーターと狼」。先に発売されたMacintosh版は、日本ソフトウェア大賞で教育部門優秀賞、Apple CD-ROMコンテストでも優秀作品賞を受賞するなどクォリティのほどは証明済み。そしてこの度、待望のWindows版が登場。絵本作家たまいずみ氏の筆になる水彩画風のアニメーションと、日本フィルハーモニー交響楽団のすばらしい演奏で、プロコフィエフの名曲の世界が堪能できる。CD-ROMだけでなく、豪華な絵本やスコア譜なども付属。

●19,800円
オラシオン　03-3796-1788

コピープロテクト「ループ・イレーサー」

違法コピー撲滅のためのプロテクトガードに、独創的（？）というより、いかにも大阪っぽい強烈なものが登場した。この「ループ・～」は、コピーソフトでゲームを開始すると、突然とんでもない卑猥語が最大ボリュームで流れ出して止まらなくなる…というもの。なんとアダルトビデオの老舗、KUKIで活躍する人気ＡＶ女優・飯島恋が、嬉し恥ずかし、女性器の俗称を連呼するのだ。しかも関東風、関西風から好きな方が選べるという凝りよう。逆にコピーが増えるのでは？と心配したりして。

●5,980円
日本コンピュータクラブ連盟　06-644-6901

歴史から駆逐法まで「エイズ型コンピュータウィルス」

コンピュータウィルスを発見・区分し、「戎橋1号」「道頓堀1号」などユニークな名称を与えている、日本コンピュータクラブ連盟と日本コンピュータウィルス研究学会が責任編集した1冊。一時期ブーム的に騒がれたウイルスとはいったいどんなもの？という人に最適。また実際にウィルスに感染して困っている人には有難い「付録」部分も充実。

●1,800円
山本隆雄ほか・著　日刊工業新聞社・刊

©美里真理と疑似デートが体験できるというアダルトCD-ROMソフト。「Virtual Date/恋はミラクルストーリー」クリスタル映像　03-5994-3601

WHAT'S NEW

ワールドカップの詳細なデータを収めたCD-ROM

「THE STORY OF THE WORLD CUP」は、1930年から1990年までのワールドカップ・サッカーの歴史を網羅したデータベース・ソフト（MacとWin共用のマルチ・プラットホーム対応）。全決勝戦の結果を500枚の写真やビデオクリップで紹介するほか、歴代の有名選手のプロフィールなども収めてある。またルール解説や用語集、クイズ形式のゲームもあり、これ1枚でたちまちワールドカップのエキスパートになれること請け合い。同社では、7月には映画『エイリアン』の奇怪な造形デザインでアカデミー賞を受賞した、スイスの画家H・R・ギーガーがアートワークを担当した幻想的なファンタジーRPG「DARKSEED」日本語版を発売予定。同作は、CGに精通しているがゆえに自作のゲーム化を拒み続けてきたギーガーをして「美しい！」と言わしめ、発売が決定したというまさにファンなら見逃せない1作。また8月には名高い男性誌「PENTHOUSE」の世界がCD-ROMで楽しめるものも登場予定。

●価格未定　発行ギャガ・コミュニケーションズ　発売NECホームエレクトロニクス

「コンフリクトキャチャーII」のPower Mac版



MacＯＳに便利な機能を追加する「機能拡張書類(INIT)」同士のコンフリクト（衝突）は、入門者なら誰もが泣かされる難題。複数のINITを管理し、安定したシステムを提供するヒューリンクス「コンフリクト〜」は、もはや必携ソフトとなりつつある。そこで早速PowerMacに対応するバージョン2.1が登場。現行の68x用とネイティブ用ソフトの混在による動作不安定もこれにて解消。

●9,800円

ヒューリンクス　03-3590-2311

噂のソフト入門編「What IS DIRECTOR?」

最近売り出されたCD-ROMのほとんどがこれを使って制作されているという実績が証明するように、「MICROMEDIA DIRECTOR」は映像と音声をパソコン上で自由に編集することが可能なMac用オーサリングツールの定番。この「What〜」は、マルチメディアソフトの実際の制作手順が学べる体験版。さらにお手本として「GOAL RUSH!!」「HELL CAB」「OZ」など、人気CD-ROM全12作のデモも収録。

●2,980円（Mac用）

サムシンググッド　03-3232-0803

Windows環境での印刷 NECのプリンタ4機種

日本電気では、レーザー方式のページプリンタ「MultiWriter」、2種の熱転写型「98アッとプリンタ」と「98ノートプリンタ」、そして同社初のインクジェット式となる「PC-PR101/J110」を発売した。まず「Multi〜」は、Windows3.1のデータを効率よく印刷処理する新技術「Microsoft AtWork」にわが国で初めて対応。600dpi相当の高品質印字が文字で約4倍、グラフィック約20倍という高速印刷が可能。また2種の熱転写プリンタは、レーザーに迫る400dpiの高精細印字。こちらも従来機種に比べて約2倍の印刷速度となり、豊富な「おもしろ印刷機能」で幅広い用途に使用できる。「PC-PR101〜」は米・ヒューレットパッカード社との共同開発品で、色は異なるもののMac用「DeskJet310」と外観は同一。カラープリンタとしては業界最低の価格を実現したモデル。

●138,000円、94,800円、74,800円69,800円

日本電気　03-3452-8000

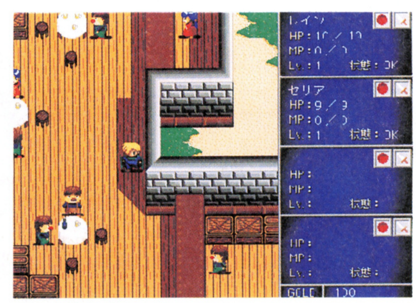


Mac用RPG「エレメンタル・フォース」

神話の時代。悪魔との100年戦争に辛くも勝利した神は、地・水・火・風のパワーによって邪なる存在を封印。そして1000年の月日が流れた…。記憶喪失のまま美しい海岸で目覚めた青年レインが、「四力」と呼ばれるその不思議な力をめぐって繰り広げる波瀾万丈のＲＰＧ。256色カラーで完全日本語表示、ゲーム全体に流れるＢＧＭ。もちろんマウスオペレーションも可能で操作感も快適。

●11,800円

クラス　0584-82-3681



40名の女優たちがHな競演する異色のＲＰＧ「ＳＣＯＰ」



核戦争が起こり、奇病の蔓延する未来。女性が主権を握ったこの世界で、今は禁制品となったアダルト物資を採掘して金を稼ごうとするふたりの若者の運命やいかに…？　画期的(?)な「Ｈ素材埋没型ＲＰＧ」と名付けられたCD-ROMソフト。計40分間のクイックタイム・ムービー、400点以上のスチル写真による「Ｈ素材」を収め、満足度も高し。

●11,200円（Mac版。Win版近日発売予定）

メディアカイト　03-3778-5474

◎3D映像CD-ROM「バイブる」、相沢梨菜出演の「VIRTUAL VIVID3」各12800円トータル・メディア・エージェンシー　03-5228-6171

のーにきくそふと

脳に効くソフト

brain anplifier

文／深沢英次

デザイン／池戸英明

Virtus VRでごいっしょに仮想空間をお散歩しましょ
TOWNSに住む物知りばあちゃんとは? おばあちゃんの知恵袋
駅なびQTから始める達人の遠回り人生

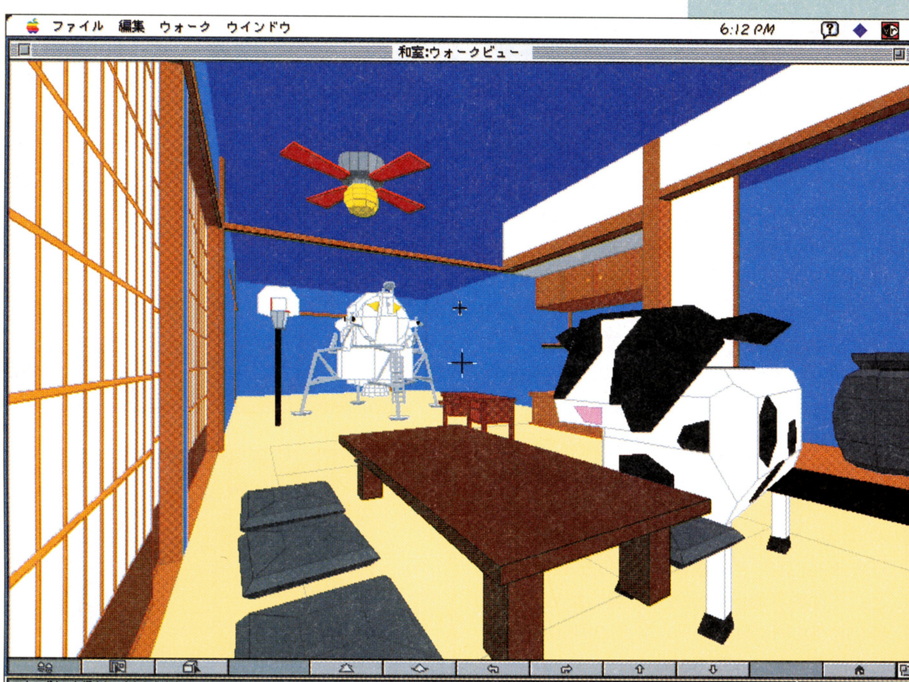
巷ではバーチャルリアルとかいうのが大流行らしい。大企業がとんでもない開発費をかけて作っているそうである。ダースベイダーのようなマスクをかぶって、パワーグローブのような手袋をはめ、ありもしない家の中を「おー！」とか「むぅー」とか言いながらヨタヨタ歩き回るやつだ。先日テレビで見たのだが、やっている本人はまだしも、横から見ているとかなり間抜けな気がするものであった。建築用のシミュレーションとして、これから家を建てようというヒトに向けたものらしいが、たぶんこの連載を読んでいるような読者のなかで、近々家を建てようなんて奴はあまりいないだろう。

ところが、その仮想空間体験のパソコン版ともいうべきソフトがあるのを見つけてしまった。その名も『Virtus VR』。さっそく試してみよう。『Virtus VR』を起動すると3つのウインドウが開く。壁や椅子、ベッドからキッチン、トイレなどが部品として用意されている「ギャラリーウインドウ」、三面図で部品を配置し、色や材質の設定をするための「デザインウインドウ」、そして、自分の視点でその中を自由に歩き回ることが出来る「ウォークビューウインドウ」である。

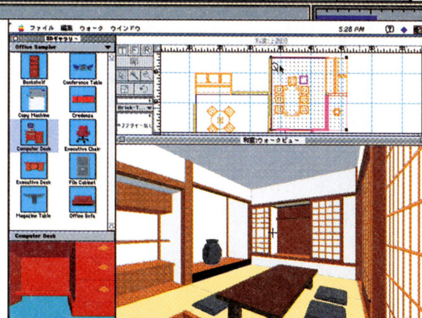
ギャラリーには住宅用やインテリア用の部品以外にも、農場や宇宙要塞のセット、ミリタリーのジオラマなどが用意されるらしい。室内にこだわることなく好きな空間を作って、その中を歩き回ることが出来るのだ。もちろん自分で部品を作ることだって出来る。この部品をデザインウインドウに持っていき、自由に配置する。作業はこれでおしまいだ。あとはウォークビューウインドウをクリックすればその空間を疑似体験できる。ちょうどRPGの『3Dダンジョン』みたいな感じである。部屋の模様替えをシミュレートしてみたり、銀行強盗するときの逃走経路を確認するために使ったりと、用途は無制限にあるから各自工夫して生活の役に立てよう。

バーチャル続きで恐縮だが、次に紹介するソフトには「バーチャルおばあちゃん」が出てくる。このコーナーではお初のTOWNS用CD-ROMソフト『おばあちゃんの知恵袋』である。

パッケージに書かれたコピーによる



▲理想の部屋を作ってみた。居心地はどうだろうか。
私はとてもいたたまれなかった。インテリアデザイナーへの道は険しい。



操作は簡単だが、動作は重い。
パワーマックが欲しくなるところだ。▶

Virtus VR 1.0J

と、あたたかい心のふれあいを実現してくれる“純和風ソフト”ということだ。これだけでは何のことだか分からないのでソフトを立ちあげてみよう。TOWNSの画面におばあちゃんがあらわれる。声はサザエさんの磯野フネ役でおなじみの麻生美代子さん。うーん、この人選は泣かせるものがあります。

まず、コンピュータの内蔵カレンダーを読んで、今日の日付に合わせた歳時記をひと語りしてくれる。その後は頼みもしないのに暮らしに役立つおばあちゃんの知恵を延々と話してくれるってわけだ。魚を焼くときには酢を薄く塗っておくと金網に焦げが付かずきれいに焼けるとか、天ぷら油でのやけどにはりんごのすり下ろしたものを塗るといいとか（本当か？）、なるほどこれはTIPS集というやつではないですか。おばあちゃんはおしゃべりにあきるとどこかへ出かけてしまったり横になって寝てしまったりする。このあたりの演出もちょっと妙な味があって悪くないぞ。

さすがにファミリー路線をひた走るTOWNSだ、ターゲットとされるユーザー層が全然わからないが、ミョーになごんでしまうバーチャルおばあちゃんであった。

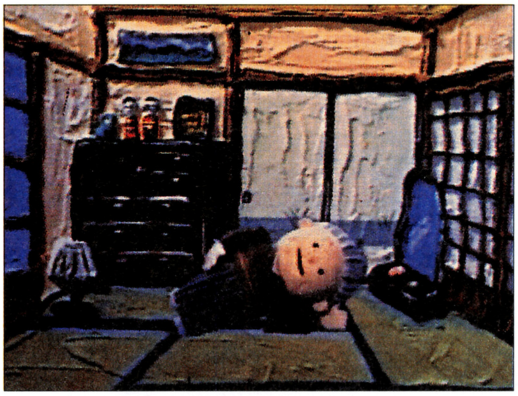
さてさて、今月も最後になってしまったが、ここで『駅なびQT』というソフトを紹介しておこう。この類のソフトはたくさんあるから、もうご存じの方も多いと思うが、首都圏の鉄道路線で目的地までの最短ルートや料金を調べるときに使う、営業マンや電車マニア御用達のソフトである。

ちょっと前には電車マニアの少年が至るところにいたものだ。ホームの端に立ってカメラをぶら下げ、東海道線の駅名をそらで言えるなんてのが自慢だった時代が確かにあったのである。彼らは列車時刻表の解読に全てをかけていた。松本清張の「点と線」や西村京太郎の一連の著作を見るとわかるが、何故か電車マニアは推理小説と近しい関係にあったのも事実のようである。

で、話は戻るが『駅なびQT』だ。ネーミングがいいよね。『駅なびQT』。なぜQTなのかはよくわからない。QuickTimeムービーが見られるということなのだが、それが何の役に立つのかが良く分からないのだ。類似製品との差別化を図るための苦肉の策のようだ。で、出発地と目的地を入力すればルートが最大で5つ出てくるのだが、だいたい役に立つのははじめの2つくらいで、後はわざわざ遠回りしたり一度通り過ぎたところを戻ったりと、無駄なルートがほとんどである。これがなかなか笑えます。例えば吉祥寺から荻窪へ出るルートを調べると、中央線の快速を使う経路と総武線を使う経路の次に、井の頭線で明大前まで行って京王線に乗り換え、新宿まで出て、中央線で荻窪まで戻るという理不尽な経路が出てくる。こんな行き方するやつはまずいないぞ。

もっとも遠回りは悪いことばかりではない。人生の発見に遠回りは必要不可欠なのだ。最短距離ばかりを探していると大切なものを見落としてしまうことが多いぞ。皆さんも駅なびQTでステキな遠回り人生を楽しんで下さい。

おばあちゃんの知恵袋



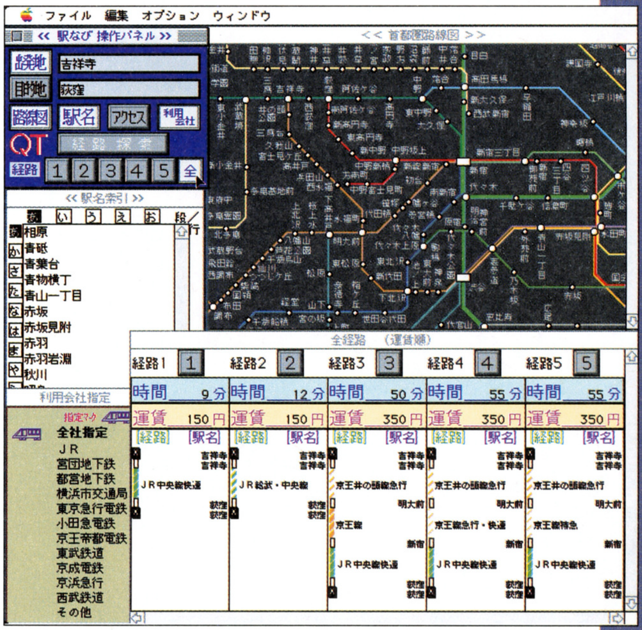
▲しゃべり疲れるといきなり横になってしまうおばあちゃん。死んでしまったわけではない。

何を考えているのかわからないがこのアイコンのセンスはいいと思う。▶



駅なびQT1.0.4

駅なびQT



▲駅なびQTは電車マニア必携のソフトだ。乗り換え時間もちゃんと計算されている。

Virtus VR 1.0J
for Macintosh/Windows
￥35,000（税別）
問合せ：ラムズ株式会社
☎ 0120-505-093

おばあちゃんの知恵袋
for FM TOWNS（CD-ROM）
￥9,800（税別）
問合せ：ぎょうせい
☎ 03-3268-2141

駅なびQT
for Macintosh
￥29,000（税別）
問合せ：メディアドライブ研究所
☎ 03-3710-4133

NYデジタル通信

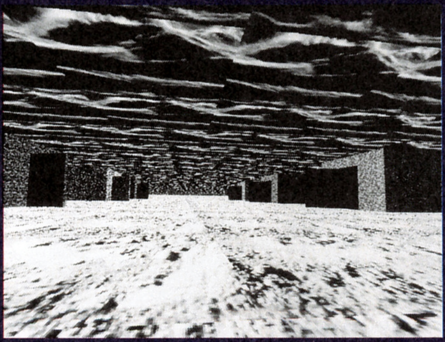
"NY/混沌の現代"を提言する5人の実験的エチュード

コンピュータ・テクノロジーを積極的に取り入れた、現代を代表するアーティストたちのグループショーがNYで行われた。それぞれ専門分野の異なる5人の作品が展示され、コンピュータが視覚芸術・公演芸術に対してもつ影響の可能性、非表象の新しい知覚領野〈サイケデリック・パーセプション〉を提示した。

NEW YORK DIGITAL COMMUNICATION



JENNY HOLZER

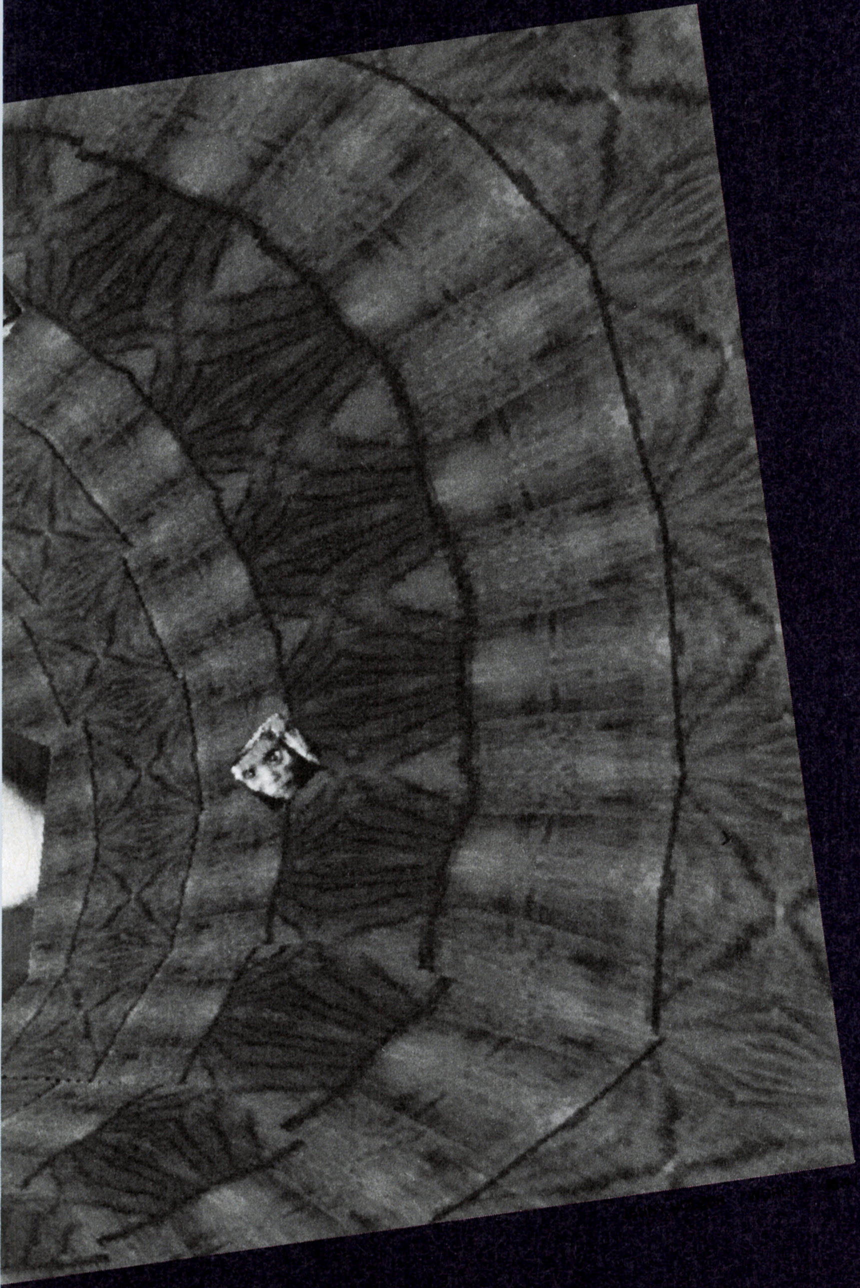


JENNY HOLZER "WORLD II"（ボスニア戦争）

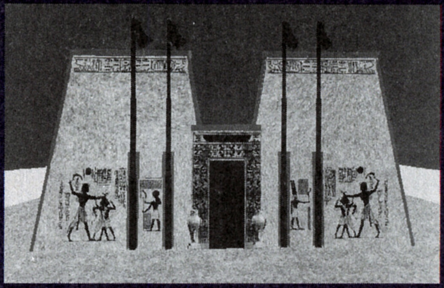
現在、NYの音楽界ではスペインのベネディクト会僧道士によるグレゴリアン・チャント（聖歌）がヒットチャートを邁進している。また、ベストセラーとして"THE CELESTINE PROFECY"は、ペルーの古代文書をひもとき生きることを探る物語が挙げられる。演劇界では、AIDSを通して死と向きあう人間たちを描いた"ANGELS IN AMERICA"はブロードウェイの話題作となった。内面へ、精神へと向かい、改めて肉体と生に深刻且つ真剣な問いを投げかける20世紀末の人々の想いは、文化のいたる面に散りばめられている。デジタル世界においても、頭、心、体に鋭く突きささってくる作品が増えていることもうなずける。もはや、テクノロジーの面白さ、目新しさが、デジタル文化を形象化しているだけではない。ヴァーチャル・イメージの裏には、限りなくリアリティを探究する作家の魂がひそんでいるといってもいいだろう。逆にいえば、コンピュータという媒体をもつことによって、より多くの人がジャンルを越えて意見や疑問を提示できるようになったともいえよう。こうしたジャンル解体は、特に美術界にとって、注目に値する現象である。融解されていることを基盤とし、定義を重ねている西洋美術史は、コンピュータを駆使した作品を認めることによって、境界の拡張、あるいは崩壊を余儀なくされる。例えば、鑑賞者との直接的な接触による作品の完結、また音と画像の両立。テクノロジーが体現する多面性を人の考え方にも要求する。

そんな可能性を納得させ、よく表したのは、ダウンタウン・グッゲンハイム美術館でのグループショーである。それぞれ専門分野の違う5人の作品が展示され、コンピュータが視覚芸術〈ビジュアルアーツ〉・公演芸術〈パフォーミング〉に対してもつ影響の可能性を提示した。

映画音楽の作曲やプロデュースも手がけるレコーディング・アーティスト、トーマス・ドルビーの作品は、"ヴァーチャル四重弦楽奏"。体験者はこの4人のVR奏者とインタラクトして、ソロの即興をさせる。つまり、作曲と演奏の「創造」をVR体験させる仕組みである。



LYNN HOLDEN & CARL LOEFFLER



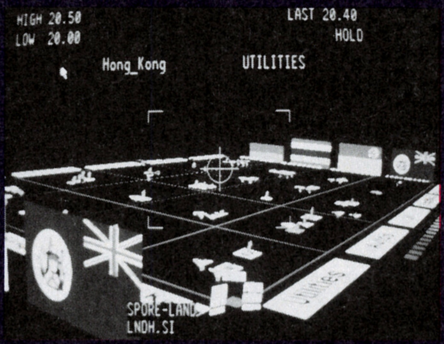
LYNN HOLDEN & CARL LOEFFLER
"THE NETWORKED VIRTUAL ART MUSEUM"

THOMAS DOLBY



THOMAS DOLBY "VIRTUAL STRING QUARTET"

PAUL MARSHALL



PAUL MARSHALL, MAXUS SYSTEM INTERNATIONAL
"THE METAPHOR MIXER"

Text:SHIMADA Junko　Design:IT IS DESIGN

リン・ホールデンとカール・ローフラーによる作品はＶＲ美術館に展示されている。ホールデンは高名なエジプト学者であり、一方、ローフラーは人工頭脳研究者であり、ＶＲについて数々の講演をしている。作品では、かなり学習的ではあるが、音とアニメーションで、エジプトの神殿と古代エジプトの物語を形づくっている。

かなり実践的な様相をたたえる作品は、ポール・マーシャルの"THE METAPHOR MIXER"である。株式情報の波を泳ぎ渡りながら、その情報をいかに運用するかを考えさせるものである。エージェントの助言する声も入り、数字に埋めつくされたウォール街をスマートに揶揄する。同時にいかに投資を計るかというゲームに熱中しがちになる体験者も、この作品を美術として反復した時、ぎょっとするような皮肉もこめられている。

５月に入り、バーバラ・グラッドストーンギャラリーで、４年ぶりの作品を発表したジェニー・ホルツァーは、この展示会では、その基盤となった実験的な習作を出品した。ボスニアの状況を底辺に、殺人やレイプなど、そこに起こる人間の欲望を見つめる。殺伐とした風景を背景に、加害者、被害者、殺人やレイプの目撃者の声が流れる。性的な欲望を満たす殺人の快楽、また暴力としての性行為という目をそむけたくなるテーマを、現実のものとしてとらえる厳しい眼がそこにある。そしてそれが実際に現実のものであることに、モニタの前の人間は気づくのである。

こうして、あらゆるテーマを、多元的な方法で表現することをＶＲは可能にした。そして一見、固有性や現実性を揺さぶっているように見えながら、実はより深く、より直接的にリアリティとは何であるか問いかける作者の意図を確実に体現している。コンピュータによって表現されてきた表層にいかに人間が裏付けをしていけるか、という問いなのだと思われる。ＶＲ手法をはじめ、コンピュータを使ったこれらの作品は今まさにわれわれにこう問いかけているのだ。《この道具を活用して表現の自由の謳歌を…、けっして単純ではあり得ない人間の思考の認識を…、おめでたいだけてないボーダーレスの再考を…》

EPSON

一太郎君、入ってます。



98 PROGRESS
もっと いきいき 98ソフト

買ってすぐ、楽しくワープロできる。

ワープロ・パソコン、誕生。

愛称は、「UGノートー太郎」です。

ワープロソフトのトップセラー、あの「一太郎」が買ってすぐ使えるワープロ・パソコンの誕生です。愛称は、「UGノート一太郎」。◎高度な表現を速く快適に駆使できる高速・高性能。◎ビジネスワープロのスタンダードだから、自宅でつくった文書のフロッピーディスクがオフィスのパソコンでも使える。実にベンリです。

ノートPCとしても頼もしい。

「UGノート一太郎」の本体は、ノートPCの人気者UGノート。◎ゲームからビジネスまで、豊富な98ソフトがスイスイ使える。◎アップグレード・コンセプトだから、例えばモノクロ画面をカラー画面に取り替えられる。◎パソコンだから、流行のWindowsにも対応。賢く選べば、これからはワープロ・パソコンです。



NEW

intel inside

期間限定モデル

UP GRADE アップグレード・ノート NOTE 一太郎 ¥248,000 [PC-486NAS2 HT] (セット価格/税別)

〈セット内容〉 ●PC-486NOTE AS2 ●250MB・HDパック/DEM-250・㈱メルコ ●2MB・RAM/XRE-2000・㈱メルコ ●一太郎Ver.5・㈱ジャストシステム ●EPSON日本語MS-DOS Ver.5

FAXインフォメーション エプソン製品に関するカタログ等の情報をFAXでお届けします。ファクシミリ付属の電話機（プッシュ回線またはプッシュ音発信可能機種）から、 札幌(011)221-7911 東京(0424)99-7100 名古屋(052)972-8021 大阪(06)397-4359 福岡(092)452-3305 にお電話ください。ご要望の情報のBOX番号は、BOX番号◎◎のメニューで、ご確認ください。※BOX番号の一例 最新SIP情報……01

●Microsoft、Windowsは米国マイクロソフト社の登録商標又は商標です。●一太郎は株式会社ジャストシステムの登録商標です。●i486DX2、i486SX、intel insideは米国インテル社の商標です。●記載の商品価格は、すべて税別です。●記載の会社名、商品名は各社の商標又は登録商標です。●画面はハメコミ合成です。

●エプソンPCシリーズに関するご質問・ご相談に電話でお答えします。**エプソンPCインフォメーションセンター** 札幌(011)222-7930 仙台(022)214-7623 東京(0424)99-7122 名古屋(052)953-9230 大阪(06)397-0915 広島(082)240-0403 福岡(092)452-3941 ※〔受付時間〕9:00〜17:30 月曜日〜金曜日（祝日を除く） ●**パソコンスクール**に関するお問い合せ・お申込みは、**フリーダイヤル(0120)000-654まで。** 【受付時間】9:00〜12:00/13:00〜18:00 月曜日〜金曜日（祝日を除く）
●消耗品は、お近くのEPSON商品取扱店及びエプソンOAサプライK.K.(0120-251-528)でお買い求めください。 ●**ショールーム** 〒101 東京都千代田区外神田3-13-7〈土・日・祝日もオープン〉 **エプソン販売株式会社** 〒163 東京都新宿区西新宿2-4-1 新宿NSビル11階

EPSON '94ニューラインナップフェア フェアのお問い合わせは、(03)3590-3030 〔受付時間〕9:00〜17:00（土・日・祝日を除く）

○**札幌**：6/30・7/1 ○**仙台**：7/5・6 ○**盛岡**：6/27 ○**山形**：7/8 ○**郡山**：7/12 ○**秋田**：6/23 ○**酒田**：6/21 ○**東京**：6/17〜19 ○**前橋**：6/23 ○**宇都宮**：6/28 ○**千葉**：7/4 ○**筑波**：7/6 ○**新潟**：7/9・10 ○**長野**：6/30 ○**名古屋**：6/21 ○**静岡**：7/1 ○**浜松**：7/3 ○**金沢**：6/25 ○**富山**：6/27 ○**福井**：7/5 ○**大阪**：7/14 ○**岡山**：7/5 ○**高松**：6/29 ○**松江**：7/7 ○**広島**：7/13 ○**福岡**：7/1・2 ○**鹿児島**：6/21 ○**宮崎**：6/23 ※各地フェアの開催時間についてはお問い合わせください。

〈資料請求番号018〉



WINDOWS関連のハードウェア、ソフトウェアを、まとめて一度に見て触って体験できる一大イベントがWINDOWS　WORLD EXPO／Tokyoだ。では、そのイベントの見どころはなにか？WINDOWSの現状を整理しながら、EXPOのチェックポイントをまとめてみよう。

GURU流 WINDOWS WORLD Expoの見方

WINDOWS3.1が登場したときの宣伝文句は「笑ってお仕事」だった。おもに遊びやコミュニケーションの道具としてパソコンを考えていたぼくらにとって（たぶんGURUの読者ってそうだよね）、カラフルなアイコンに彩られた画面から、たくさんの窓をひらいて、いろんなソフトウェアをためすときのワクワクする感じが、WINDOWSに対する期待の最大のものだったような気がする。だからそこで使われた「お仕事」という言葉に、なんとなく違和感を感じたものだった。

けれどもその後のWINDOWS環境は順調に整備されてきていて、ワープロや表計算といったふつうに「お仕事」で使えるソフトウェアはもちろん、ゲームやアダルトCD-ROMなんかも充実しつつある。ぼくたちミーハーなユーザーの領分もひろがってきたわけだ。

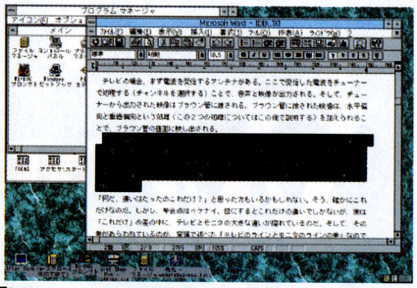
そのあたりの成果(?)をまとめて一度に見て触って体験できるイベントがWINDOWS WORLD Expo/Tokyo '94なのだ。Mac WORLD Expoなんかに比べると、全体的にまだまだおカタイ印象が強いけど、でも行くところへ行けばGURUの読者が喜ぶような、オモシロくてアヤシゲなものがちゃんと見つかる。ではそのポイントはどこにある？　ということで、WINDOWSの現状を整理しながら、Expoの会場のチェックポイントをまとめてみよう。翔泳社のブースも出ているから、そこのチェックも忘れずにね。

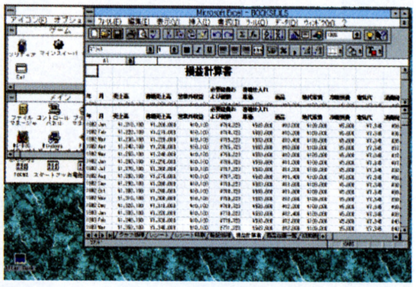
文／柴田浩一　写真／編集部　デザイン／井上デザイン

広告特集

WINDOWS環境ではいまどんな対応ソフトがあるのか？

WINDOWS対応ソフトはDOSベースのソフトに比べて使いやすく、格段に強力なものになっている。WINDOWSならではの新しいコンセプトに基づく製品も相次いで発表されている。また、グラフィック、DTPなどのソフトも充実、これらの分野で先行するMacに迫ってきた。


「Microsoft WORD for Windows」／マイクロソフト


「Microsoft Excel for Windows」／マイクロソフト


「OZ」／TOSHIBA EMI



「ZAPPINK」／KUKI

ビジネスソフトの充実

日本語WINDOWS3.1の発表以降、日本のWINDOWSソフトも急速に充実を遂げている。3種の神器といわれるワープロ、表計算、データベースについてもソフトが出そろい、ユーザー側の選択の幅が広がってきた。

ワープロはWINDOWS対応になり、ワードプロセッサというよりも、図表を含めたより高い表現力をもつドキュメント（文書）プロセッサへと進化している。文字では、きれいなアウトラインフォントを好きな大きさで使用できるようになった。また、表計算ソフトで作った表やグラフ、グラフィックソフトで作ったイラストなどを、ワープロで作った文書に簡単に切り貼りができる。このように各種のデータを一つの文書として美しくまとめあげることが可能になり、使用範囲も広がりを見せている。製品としては、Microsoft-WORD、Lotus Ami-Pro、WordPerfect for Windowsなど海外製品が先行していたが、日本語ワープロのベストセラーである一太郎のWINDOWSバージョンも発表されている。

表計算ソフトはグラフ作成機能やマルチワークシートの処理など、DOSソフトと比較すると、全く別の次元のものとなったといってもいいかもしれない。今後は計算能力に加えて、作成した表やグラフをスライドのようにみせることのできるスライドショー機能の充実やテキスト処理能力、描画機能の向上などにより、文章、表、グラフ、図を組み合わせた総合的なプレゼンテーションツールへと進む方向が考えられる。一方、Lotus Improveのような分析型表計算ソフトという方向も重要になってくるだろう。同製品では表計算ソフトにつきもののセル座標という概念を用いず、行と列を具体的な項目として規定できる。このため、列と行の項目を自由に入れ替えることができ、一つの表から異なる視点の表を簡単に作り出せる。これによりデータの多角的な分析を可能にする。このような機能はEXCELの最新バージョン（5.0）にも搭載されるなど、トレンドとなっている。代表的なソフトとしては、前記のもののほか、Lotus 1-2-3 for WINDOWS、QuattroPro for WINDOWSなどがある。

データベース、特にリレーショナル型（RDB）はWINDOWSソフトのうち、93年後半以降最も注目を集めているものといえる。これまでのRDBというと、難しい、というイメージがあったが、WINDOWSのGUI環境を生かすことで設計や操作を簡単なものにすることに成功している。もちろん本格的なデータベースを構築しようとすれば、難しいことに変わりはないが、パーソナルユーザーにもとっつきやすくなったことは確実である。また、文字や数字だけでなく、画像、動画などまでデータとして扱えるようになったことも大きな変化である。代表的な製品としては、Microsoft Access、Lotus Approach、Paradox for WINDOWS、DATABASE Expressなどが挙げられる。

Macアプリケーションの移植も活発

GUI環境の先輩としてWINDOWSと比較されることが多いのがMacintosh。ビジネス分野のソフト環境ではMacに追いつき、追い越したWINDOWSは、Macの得意分野であるグラフィック、DTP音楽、ビデオ処理を中心としたマルチメディアなどでもその差を縮めている。すでに、スクリーンセイバーや壁紙などはMac同様に使うことができるようになっている。

グラフィック分野では、PhotoShop、Illustrator、Morphなどの定番ソフトはすでにWINDOWSへ移植されているほか、WINDOWS向けソフトとしてCOREL Draw!、WINDOWS Draw! といった製品がある。移植版がプロユース向けとすれば、WINDOWSオリジナルの製品はビジネス、ホビー分野を狙ったものといえる。

DTP分野でもAldus Page MakerのWindows版が発売されている。また、WINDOWSオリジナルの本格的DTPソフトとしてVentura Publisher がある。このほか、WINDOWSではパーソナル編集長やペーじれいあう太などのパーソナルユース向け低価格DTPソフトが多いのが特徴といえる。

ビデオ処理分野では、動画処理ではVideo for WINDOWS が登場し、MacからPremiereなどの移植も進むなど環境は徐々に整備されている。音楽、特にMIDIの分野では依然としてMacのアドバンテージが大きい。しかし、今後ユーザーの増加に伴い同分野のソフトの充実が期待できる。

充実するCD-ROMタイトル

制作環境、ツールが整っているだけにマルチメディア的なCD-ROMソフトではMacが進んでいたが、WINDOWSでも楽しむことのできるCD-ROMタイトルも増えてきている。ゲームではGADGET、Alex World、Iron Helix、MYSTなどMacから移植したアドベンチャーゲームのほか、シューティングゲーム、RPGなど種類も豊富になっている。クリップ集やマルチメディアタイトルの数も増加している。オズの魔法使いをベースにしたOZなど、童話をモチーフにした作品が増えているのも特徴といえる。画像データベースや辞書、辞典、地図などの分野ではWINDOWS向けタイトルは充実している。アダルト物に関してはZAPPINK、DIGITAL EROTICAなどMac版の人気タイトルの移植がようやく本格化してきたところといっていいだろう。

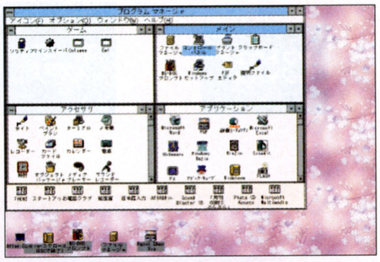
広告特集 WINDOWS WORLD Expo Tokyo '94

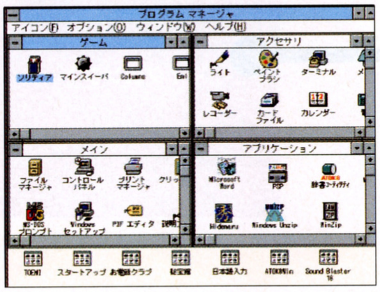
WINDOWSで重要なのはモニタだ!! そこで「加賀電子株式会社」のメーカー担当者に聞いてみた

WINDOWSによりPCの世界でもGUIを含めた豊かなグラフィック環境が得られるようになった。これを現実化するため、PC本体はもちろん、周辺機器、特にディスプレイの高性能化が進んでいる。ここでは、ディスプレイの動きについてみていきたい。



「MULTIVISION 171」
17インチトリニトロン管、
￥158,000 加賀電子株式会社





上が1120×750ドで表示した画面。
下が640×480ドットで表示した画面。
同じ17インチモニタで表示させても、解像度の違いでこんなに印象が違う。



加賀電子株式会社
ハイテックス事業部
企画課 課長 **菊池昇一氏**

大型化、高性能化が進むディスプレイの動向について加賀電子・ハイテックス事業部の菊池昇一課長にうかがった。加賀電子のディスプレイはTAXANブランドで知られ、イギリスではトップメーカーの一つに数えられるなど、ヨーロッパで大きな実績を残している。1992年11月からは国内市場にも本格的に参入、ヨーロッパで認められた高画質を武器に実績を伸ばしている。

GURU－現在、17インチディスプレイの普及が進んでいるようですが、その状況を教えて下さい。

菊池氏－伸びという点では、やはり17インチが目立っています。WINDOWSではGUI環境になり、ディスプレイに表示される情報量がDOSとは比較できないほど増加しています。このため、13、14インチでは手狭になってきたといえます。また、ハード面では、NECが9821MULTIなどの新製品で、ローカルバスやそれに対応した専用グラフィック・アクセラレータといった高解像度対応を進めたことや、DOS/Vマシンの普及などにより高解像度環境が適当な価格で手に入るようになったことも大きな原因になったと思います。その環境を生かすには17インチクラスが必要になります。また、価格が低下したこともユーザーの裾野を広げることにつながりました。

GURU－高解像度ということですが、17インチディスプレイを考えた場合、どの程度が適当なのでしょうか。

菊池氏－17インチでは、1024×768、1120×750程度が最適ではないでしょうか。このレベルであれば、画面表示と出力結果がほぼ一致する、WYSIWYGが可能になります。この解像度を13、14インチで表示すると画面が縮小表示されることになるので扱いづらいし、文字が小さくなりすぎる。また、それ以上解像度をあげると、17インチでも画面と出力が異なることになってしまいます。ただ、高精細な画面表示が必要なグラフィック分野で使用する場合には、より高い解像度で使用することもあるでしょう。

GURU－17インチの次は20インチへ、という動きになってくるのでしょうか。

菊池氏－13、14インチから17インチに移ったような動きは出てこないと思います。まず、価格が高すぎる。17インチは現在は実売価格で10万円を切るようになって普及が始まりましたが、20インチは高画質で20万円を切るのが難しい。20万円が一つの壁でしょう。また、個人が家庭で使用するには大きすぎると思います。同時に現在、レーザー・プリンタなどで中心的に使用されているA4サイズの処理には、17インチの方がサイズ的に適しているのではないでしょうか。このため、20インチ以上のサイズはCAD、DTPなどの特定の用途での使用に限られてくると思います。

GURU－加賀電子のディスプレイ戦略をお聞かせ下さい。

菊池氏－画質の高さを積極的にアピールしていく考えです。そのためにトリニトロンブラウン管にこだわっています。この高画質化を進めるために、グラフィック・アクセラレータボードも発表しました。また、当社はCD-ROMドライブも販売していますが、CD-ROMに納められた画像、動画を美しく再現してドライブの性能を十分引き出すためにも、どうしても高品質のディスプレイが必要になります。CD-ROMドライブ、グラフィックボード、トリニトロンディスプレイをパックにでき、高品質な画像に対するトータルソリューションが提供できるような製品ラインが整ってきています。また、CADやグラフィックの用途向けに17インチモニタに関してもより解像度を上げたもの（水平走査周波数の上限を80kHz以上に高めることになるとおもいますが）を発表する計画です。

さらに、解像度に合わせた設定のプリセット、PC互換機、98、Macなど各種のパソコンに合わせた接続コネクタを標準添付するなど、より使いやすいシステムとしました。さらに米国のEnergy Starプログラムに合わせた省電力化設計を進めています。

製品面だけでなく、サポート体制の充実にも力を入れていきます。欧州市場での大きな実績を得ているのもサポート体制が整備されていたからで、日本市場の開拓においても今後重要なポイントになると考えています。

広告特集

WINS ATLAS

WINDOWS™ WORLD Expo/Tokyo '94

会場地図

今年のWINDOWS WORLD EXPO／TOKYOは、Windows関連のハードやソフトの製品展示、あるいは技術やマーケットについて論じる場という性格に加え、新しい傾向がみられるようだ。それは、パソコン関係者のためのショーという性格に、ビジネス、教育、あるいはエンターテインメントに至るまで、およそ生活に関わるすべての情報を扱う個人のためのショーという傾向である。とにかく、翔泳社もブースを出すので、みんな来てくれっ!!

Windowsの張本人「マイクロソフト」は最大のブース。ここに行けばWindowsの明日が見える?

Windowsの多彩なソフトウエアを体験したい人はこのHANDS-ONコーナーへ

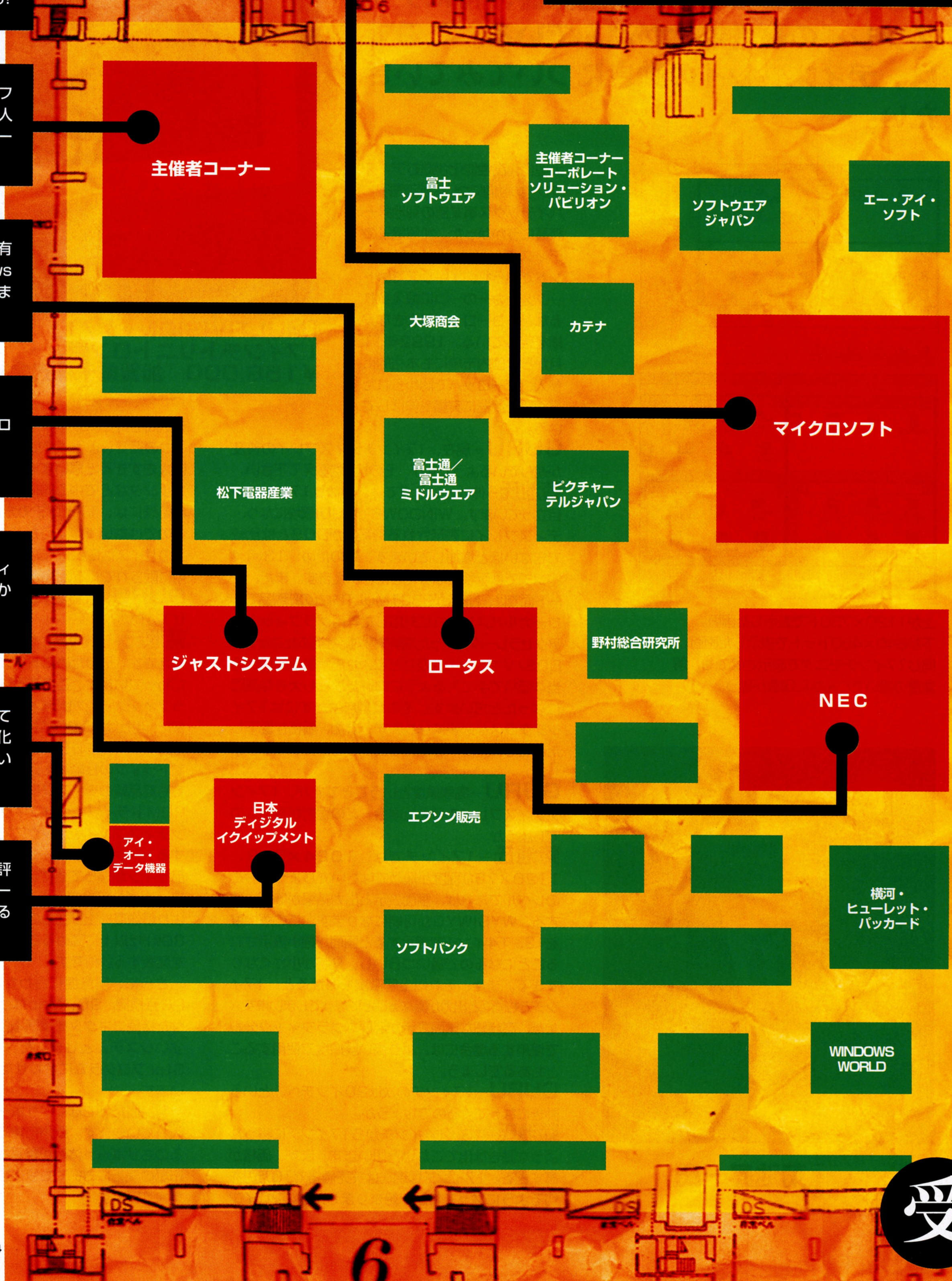
表計算ソフト1-2-3で有名なロータス。Windows版1-2-3だけでなくさまざまなソフトを展示

Windowsでもワープロの一番人気は一太郎?

フルカラーマルチメディアなど、発表されたばかりの最新98が勢揃い

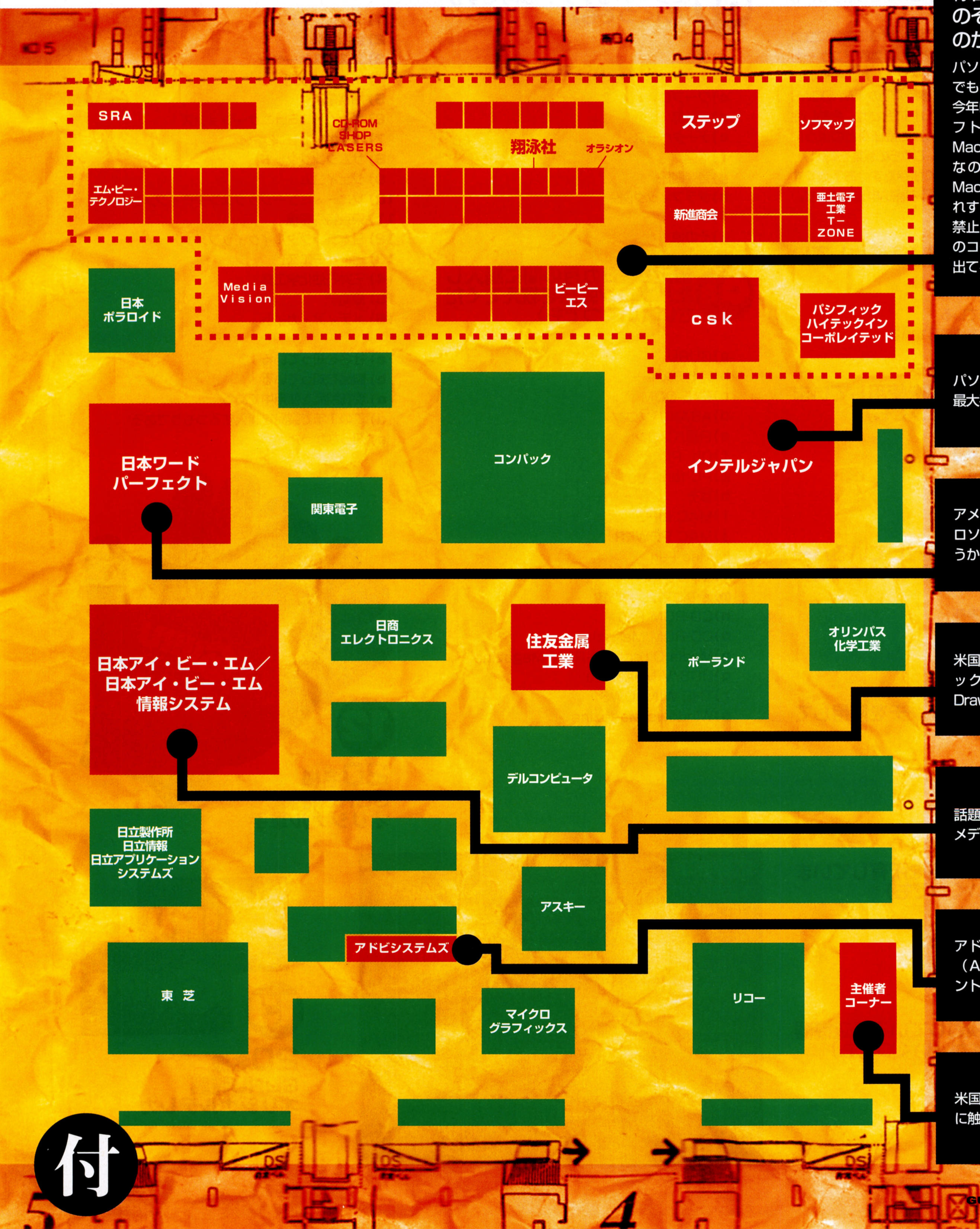
98でWindowsを使っていてメモリや表示を強化したい人はここをのぞいてみてね

ハイエンドPCでは定評のあるDEC、エントリーレーベルでも期待できるかな?



名　称	WINDOWS　WORLD　EXPO／TOKYO	後　援	Windowsコンソーシアム 産経新聞社 ニッポン放送
会　期	1994年6月15日（水）－17日（金） 10:30－18:00［最終日のみ17：00まで］	統括 事務局	ＩＤＧワールドエキスポ／ジャパン TEL:03-5276-3751　FAX:03-5276-3752 〒102　東京都千代田区富士見町1-2-27
会　場	幕張メッセ［日本コンベンションセンター］	主　催	ＩＤＧワールドエキスポ／ジャパン WINDOWS　WORLD誌 日本工業新聞社 フジテレビジョン
入場料	●コンファレンス・展示会共通３日間入場 前売券　36,000円（税込み） ●コンファレンス・展示会共通１日間入場 前売券　20,000円（税込み） ［当日１日券25,000円（税込み）］ ●展示会３日間入場前売券　2,000円（税込み）［当日１日券15,00円（税込み）］		

※展示会前売券はチケットぴあにて取扱っております。下記の地図は'94.5.11現在のものです。



販売出展横町 縁日の気分でのぞいてみるのがいい

パソコン本体以外はなんでもある販売コーナー。今年はCD-ROMなどのソフトが注目かな。でもMac　WorldみたいにHなのは期待できない。Mac　Worldの時に騒がれすぎたので主催者側が禁止しちゃったのね。このコーナーには翔泳社も出てるからよろしく。

パソコン心臓部ＣＰＵの最大手メーカー

アメリカ製日本語ワープロソフトの使い心地はどうかな？

米国でトップのグラフィックスソフトCorel Drawの日本語版

話題のテレビ付きマルチメディアパソコンに注目!!

アドビタイプマネージャ（ＡＴＭ）で美しいフォントを表示できる

米国の最新ソフトウエアに触れることができる

付

広告特集 WINDOWS WORLD Expo Tokyo '94

アンケートに答えて下さった方の中から抽選で100名様に、17インチモニタ(提供:加賀電子)、もしくは翔泳社のWindows関連の書籍、GURUオリジナルグッズプレゼント!!

日頃は『GURU』をご愛読いただき誠にありがとうございます。今まで小誌に送られてきた読者のみなさまの様々なご要望、ご感想は、小誌編集部一同大変勇気づけられております。この場をお借りし、心よりお礼申し上げます。

さて、この号では今まで以上に皆様のお役に立つ誌面作りを行うため、テーマ別の具体的アンケートを実施させていただくこととなりました。今回のテーマは、「Windows」です。今月開催の「WINDOWS WORLD EXPO'94/TOKYO」に合わせ、今熱い注目を集めている「Windows」を皆様がどのようにとらえ、利用されているのか、これらの意見を集計し、小誌編集部内で活用してゆく所存です。お手数ですが是非ともご協力賜りますようお願い申しあげます。

Q1 Windows3.1を使用していますか?

a) 仕事で使用している
b) プライベートで使用している
c) 使用していない

Q2 どんなハードを使用していますか?(いくつでも)

a) NEC /98互換機
b) PC/AT互換機
c) Macintosh
d) その他

Q3 現在購入を検討しているハードは何ですか?(いくつでも)

a) NEC /98互換機
b) PC/AT互換機
c) Macintosh
d) その他

Q4 モニタは何インチを使用していますか

a) 13インチ/14インチ
b) 15インチ
c) 17インチ
d) 20インチ以上

Q5 周辺機器は何を所有していますか(いくつでも)

a) ハードディスク
b) モデム
c) CD-ROMドライブ
d) プリンタ

Q6 購入を検討している周辺機器は何ですか(いくつでも)

a) メモリ
b) モニタ
c) ハードディスク
d) モデム
e) CD-ROMドライブ
f) プリンタ

Q7 使っているソフトは何ですか(いくつでも)

a) ゲーム
b) エンターテインメント
c) ワープロ
d) 表計算
e) データベース
f) 通信
g) 音楽関係
h) グラフィック関係
i) DTP
j) その他

Q8 最近2~3カ月の間に購入したパソコン雑誌を教えてください(いくつでも)

a) GURU
b) 月刊アスキー
c) EYE-COM
d) ASAhIパソコン
e) 日経パソコン
f) Oh! PC
g) PC fan
h) ぱそ
i) MAC LIFE
j) MAC POWER
k) Mac Fan
l) マックプロス
m) その他マック専門誌
n) CD-ROM Fan
o) CD-ROM Magazine
p) Media Direct CD-ROM Magazine
q) DOS/V Magazine
r) THE WINDOWS
s) Windows Magazine

応募要項

本誌巻末のPC-PAGE GURU広告資料請求カード内のご希望のプレゼント番号記入欄、アンケートの回答欄に該当するアルファベットをご記入の上、下記の宛先までご応募ください。応募者多数の場合は、厳選なる抽選とさせていただきます。当選の発表は、発送をもってかえさせていただきます。尚、当選者への製品の発送には、1カ月かかることをご了承ください。

申込締切日　1994年7月10日到着分有効

宛先
株式会社翔泳社　出版局広告課
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
TEL.03-5467-3459　FAX.03-5467-0360

Q9 以下の会社または製品に対してどのくらいの知識があるか教えて下さい

1) アサヒシステム
2) 飯山電機
3) エスエスケーベル
4) エプソン販売
5) 加賀電子
6) ギャガ・コミュニケーションズ
7) サーキットリンケージ
8) サムシンググッド
9) ジェイコム
10) ソニー・ミュージックエンタテインメント
11) 東京特殊電線
12) 日本ディジタルイクイップメント
13) ビーピーエス
14) 三井石油化学工業
15) 緑電子
16) メディア・カイト

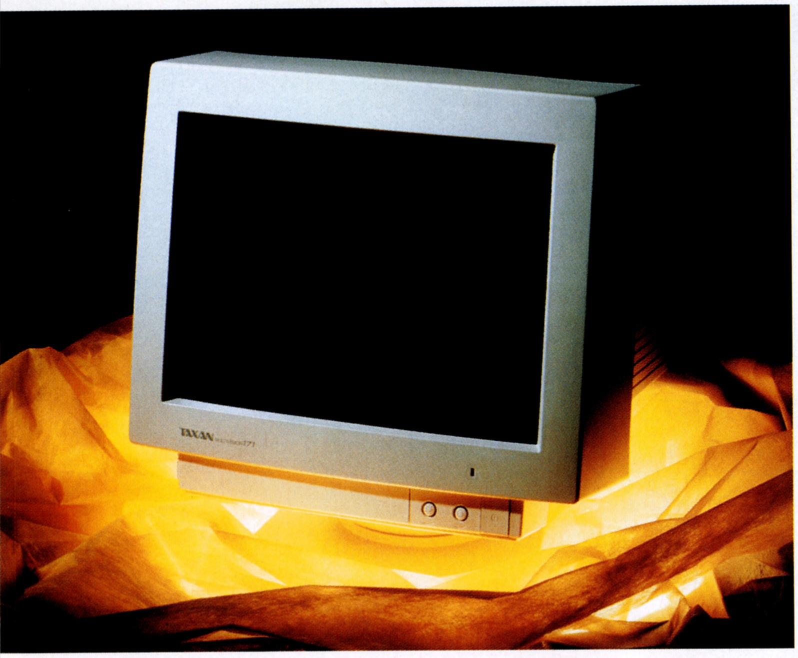
a) 社名を知っている
b) 製品を知っている
c) 現在製品を使用中である
d) この1年で製品を購入するつもりである
e) 知らなかった



12
20名様
GURU特製
オリジナル軍手



13
20名様
GURU特製
オリジナルテレカ



1 「MULTIVISION 171」
17インチトリニトロン管
提供：加賀電子
1名様



5 3名様
「スーパーゲーム
コレクション2」
3.5インチ2DD FD2枚付
日本語Windows3.1対応　3名様



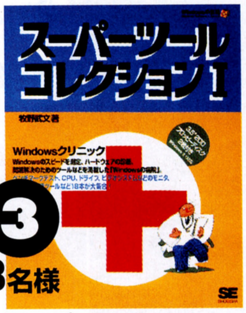
2 3名様
「デスクトップ改造計画」
3.5インチ2HD FD2枚付
日本語Windows3.1対応
6月中旬発売



6 3名様
「スーパーゲーム
コレクション3」
3.5インチ2DD FD2枚付
日本語Windows3.1対応



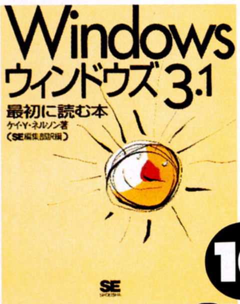
9 3名様
「DOS/V
Flight Simulator5.0
トレーニングガイド」



3 3名様
「スーパーツール
コレクション1」
3.5インチ2DD FD2枚付
日本語Windows3.1対応



7 3名様
「スーパーデスクトップ
コレクション1」
3.5インチ2DD FD2枚付
日本語Windows3.1対応



10 3名様
「Windows3.1
最初に読む本」



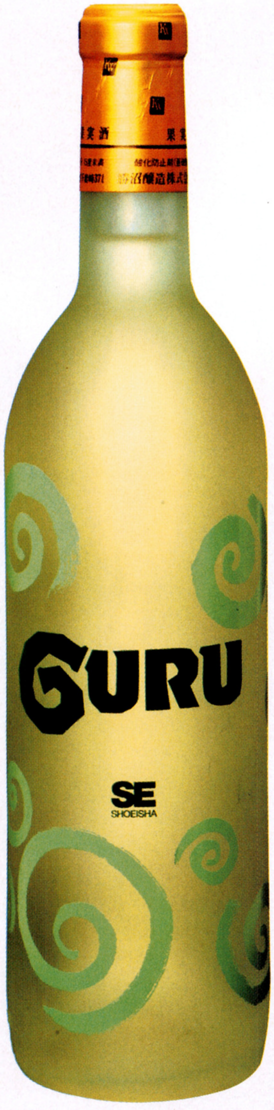
4 3名様
「スーパーゲーム
コレクション1」
3.5インチ2DD FD2枚付
日本語Windows3.1対応



8 3名様
「スーパー㊣コレクション1」
3.5インチ2DD FD2枚付
日本語Windows3.1対応



11 3名様
「Windows3.1個人授業」



14 GURU特製
オリジナルワイン
9名様



ソフトバンク(株)発行

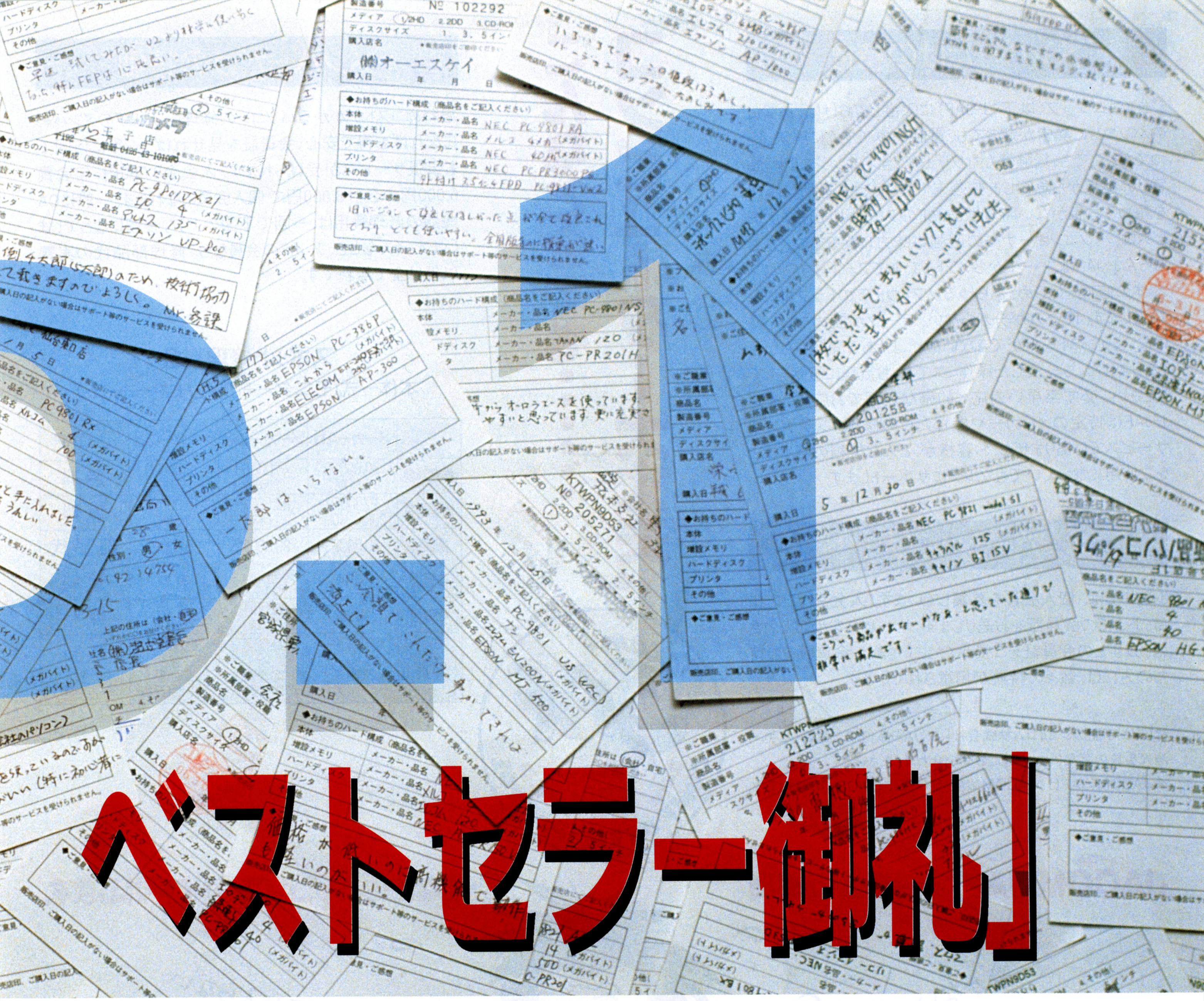
「SOFTBANK PRESS」SOFTWARE売れ筋RANKING

全ワープロソフト中

第1位

※『SOFTBANK PRESS』4月号「SOFTWARE売れ筋RANKING、ワープロ／ワープロユーティリティ」部門にて第1位

キャンペーン版も含めて一太郎、Microsoft WORD以外のソフトがNo.1に輝いたのは、なんと48ヶ月ぶり。お買い上げいただいた、たくさんの皆様、ありがとうございました。安いから当然…、とおっしゃらないでください。パソコンも誰でも使うようになり、お客様の目も肥えてきました。その中でのベストセラーだから価値があります。安いことはNewオーロラエースの特徴のほんの一部。V30/i286以上、640KB以上で動作する最新最強のワープロソフト。文字入力の能率、編集のしやすさ、スピードを徹底的に追求しました。そして…待望のDOS/V版近日発売。Newオーロラエースの世界はまだまだ広がります。



DOS/V版も近日発売!

NEC PC-9800シリーズ用MS-DOS版 統合型日本語ワープロ

New オーロラエース

(Katana Word Pro)



なんと **4,980円**

(本商品の価格には消費税は含まれておりません。)

企画・開発 株式会社 オーエスケイ

販売・開発・お問い合わせ

株式会社 サムシンググッド
東京都新宿区大久保2-5-20 シティプラザ新宿 〒169
この商品のお問い合わせ先
Tel 03-3232-0801 Fax 03-3232-0963

購入後1ヵ月間は無償サポートが受けられます。以降は希望者のみ有料サポートを受けることができます。
商品に入っているマニュアルは、主要な機能を解説したものです。詳細マニュアルは別売となります。Newオーロラエースは V30以上で動作します。
一太郎は(株)ジャストシステムの、Microsoftは米国マイクロソフト社の登録商標です。i286は米国インテル社の商標です。
本広告に記載された社名・製品名・ロゴは、各社の商標・登録商品です。本商品の画面・仕様などは、改良のため予告なしに変更する場合があります。あらかじめご了承ください。

〈資料請求番号029〉

こんなときでも……コンピューター大丈夫。

メンバーだけの特権

ジェイコムジャフ（以下：J-JAF）に入会しておけば、あなたのパソコンに異常が起きても、電話一本ですぐに解決。いつでもどこでも、経験豊かなソリューション・エンジニアが最寄りの拠点から急行します。週末や夜中、そして近所に修理を頼めるお店がない時など、J-JAFのフィールド（出張）サービスは、パソコンオーナーの心強い味方になるでしょう。もちろんJ-JAFは、ハードからソフトまで全てフォロー。パソコン本体の修理をはじめ、あらゆるソフトウェアのトラブルにも対応します。使い方が分からない、データが読めない、書けない、インストールができないなど、よくある問題ももう恐くありません。ちょっとした操作ミスでも、お気軽に電話をしてください。必ず素早い対応と的確な処理でお応えします。J-JAFは特定のメーカーや機種だけの修理メンテナンスサービスではありません。お客様が、どんな機種のパソコンをご使用になっていてもマルチにサポートします。

メンバーシップカード

J-JAFでは、個人会員を募集しています。入会された方には、J-JAFの会員証をお送りします。サービスを受けるときは、必ずこの会員証をご提示ください。また、会員証をお持ちの方には、数々の特典が用意されています。

詳しくは、下記のジェイコム株式会社「J-JAF係」までご連絡ください。
法人会員の募集については、お問い合わせください。
※JACOM JAFは、JACOM JAPAN FIELDWORKの略称です。

メンバーだけの特価

思わぬコストがかかるパソコンの修理も、J-JAFのメンバーになればお得で安心。会員証を見せれば、一年に何回でも出張サービスが受けられます。入会金2,000円、年会費6,000円の合計8,000円で個人会員になれます。一般にOA機器の修理費用は、一回で下図のような金額になってしまいます。そんなとき、J-JAFの会員なら、修理部品代の実費以外は全て無料です。

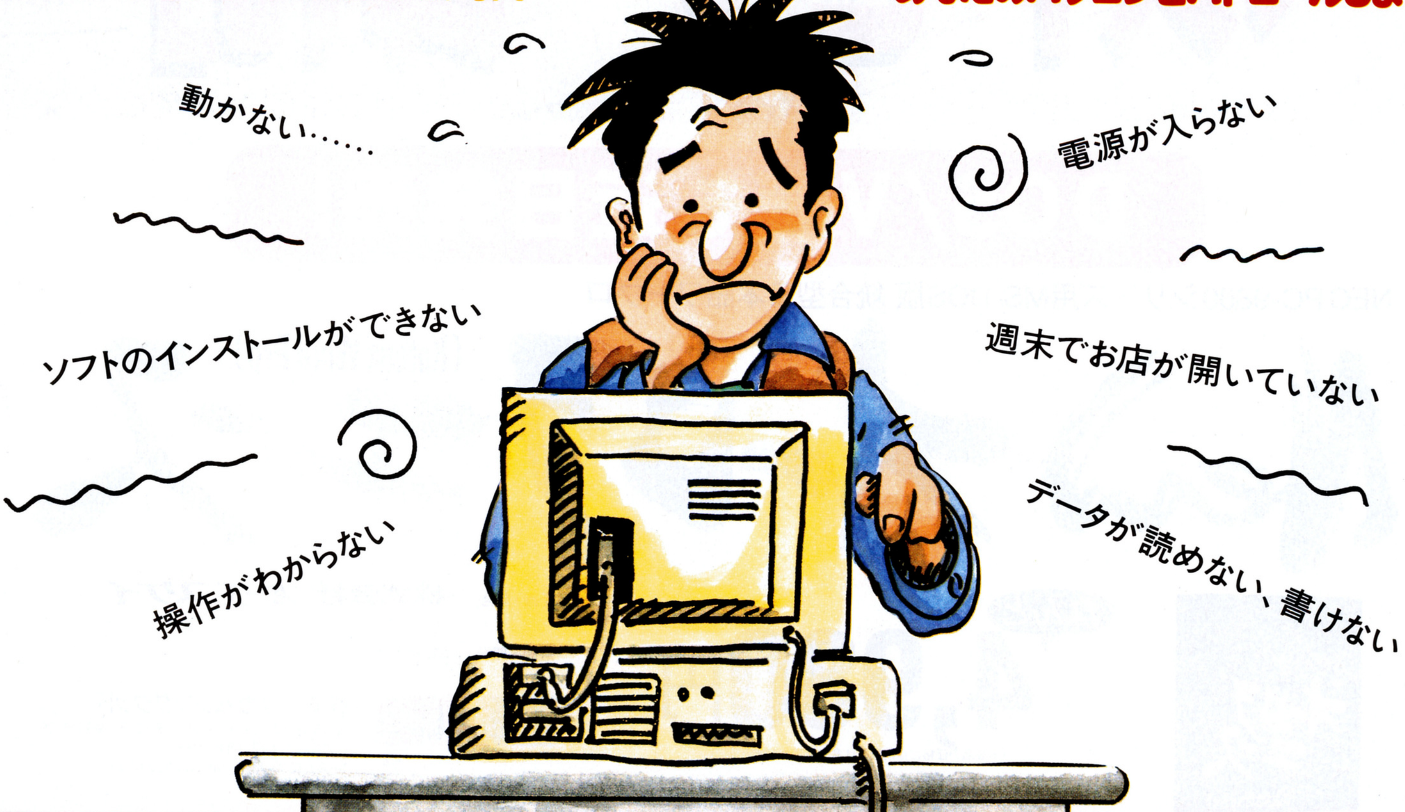
スポット修理料金

本体一式（モニター＋CPU＋キーボード）

	メーカーA社	メーカーB社	メーカーC社	J-JAF
作業料金	20,000円 2時間	47,000円 2時間	42,000円 2時間	無料
出張料金	27,000円 30km〜40km	23,500円 1時間	15,000円 1時間	無料
部品代	20,000円	30,000円	25,000円	部品代
交通費	実費	実費	実費	無料
その他	実費	6,200円 運送	実費	無料
合計	67,000円 ＋ 交通費 その他（実費）	100,500円 ＋ 交通費 その他（実費）	82,000円 ＋ 交通費 その他（実費）	無料 ＋ 修理部品代

Jacom JAF 会員募集中 24hr.でんわ1本で出動 COMPUTER PATROL

JACOM（ジェイコム） JAF（ジャフ）なら365日・24時間　あなたのパソコンをパトロールします。



問い合わせ先：ジェイコム株式会社 J-JAF係 〒110 東京都台東区台東2-26-11 TEL：03-3832-6855㈹
上記電話番号は、本広告に関するお問い合わせに限らせて頂きます。なお、受付時間は9：00〜19：00迄となりますのでご了承下さい。

パソコンに関する情報や、サービスも盛りだくさん

会員の皆様にお得なサービス

会員の皆様への特典としてさまざまなサービスが特別料金で受けられます。初心者の方に役立つセッティングサービス、インストールサービスから、データーリカバリーサービス、アップグレードサービス等のパワーユーザー向けのサービスまでバラエティ豊かに揃っています。

〔各種サービス〕	一般料金の場合	会員料金の場合
インストラクターサービス(パッケージソフトの操作指導・教育サービス)	10,000円/H	各種の会員優待サービスを受けることができます。 30% ｜ 60% OFF (周辺装置リペアサービスについては別途見積)
クリーニングサービス(パソコンの汚れホコリ等の除去サービス)	11,000円/1式	
セッティングサービス(パソコンの配線・周辺機器の設定サービス)	15,000円/1式	
インストールサービス(ワープロ・ビジネス表計算・OS等のインストールサービス)	15,000円/H	
ウイルスワクチンサービス(ウイルスの有無チェック、ウイルス除去サービス)	5,000円～/1回	
データリカバリーサービス(ハードディスク内のデータ復旧サービス)	30,000円/1台(初期診断料)	
オーバーホールサービス(パソコン本体・キーボード等の分解・清掃・クリーニング等のサービス)	25,000円/1式	
アップグレードサービス(CPUの高速化・メモリー増設・クロックアップ・HDの増設等のサービス)	50,000円/1台(CPUのみ)その他別途見積	
レンタルサービス(故障等の代替機貸出サービス)	メーカー本体価格の13%～16%	
スペアパーツ(部品)	メーカー標準価格	
周辺装置リペアサービス(プリンター・モデム・外付ハードディスク・マウス・イメージスキャナ・その他)	メーカー標準価格	

セミナー情報サービス

パソコンの基本操作、MS-DOS入門やソフトウェアの紹介等のセミナー情報をご案内いたします。(内容により一部有料)

ソフト、新製品、各種情報サービス

パソコンゲームの人気ソフト、新製品等の情報サービスをいたしました。また、全国のホテル・旅館・ペンションなどの宿泊情報、国内・海外のパッケージ旅行、食べ歩きガイド等のプレイ情報もご用意しております。

JACOM JAF だから可能な、全国安心ネットワーク

'94年6月現在の出張サービスエリアは下記のとおりとします。その他の地区については、出張サービス業務が開始になるまで、輸送のみの修理業務になりますのでご了承ください。
なお、サービスエリアは随時拡大いたします。

東 京 都
23区内・三鷹市・武蔵野市
小金井市・調布市・府中市
狛江市・田無市・保谷市
東久留米市・清瀬市・立川市
八王子市・町田市

神奈川県
横浜市・川崎市・相模原市

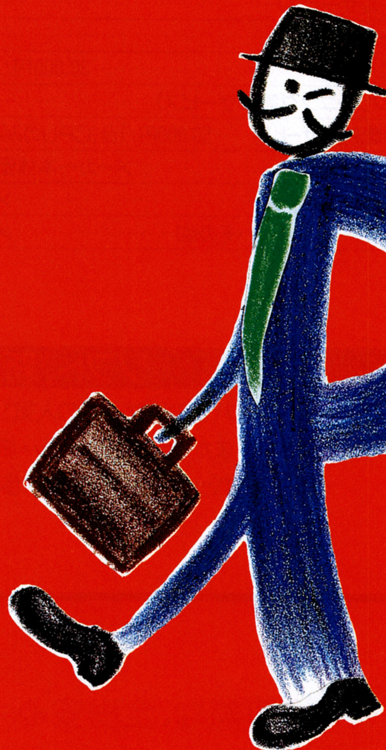
千 葉 県
千葉市・浦安市・船橋市
習志野市・八千代市・市川市
鎌ヶ谷市・松戸市・我孫子市
柏市・流山市

埼 玉 県
川口市・和光市・戸田市
蕨市・朝霞市・志木市
富士見市・上福岡市・所沢市
鳩ヶ谷市・草加市・三郷市
越谷市・浦和市・大宮市
春日部市・川越市・上尾市

茨 城 県
取手市

三井石化の

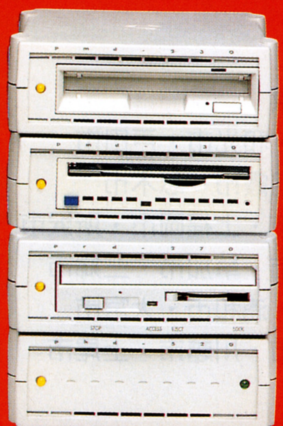
p series



高性能。なのに低価格。
なにより、なにより。

パーソナル そして ポータブル。

- ●ACアダプタの使用により徹底した小型軽量化を追究。
- ●縦置き、横置き、積み重ねが自由。（外形寸法：W127×H45×D207mm）
- ●コネクタの接続位置を本体にアイコン表示。
- ●アンフェノール50ピン・フルピッチのコネクタを2個採用。



製品	回転数	平均シークタイム	バッファサイズ	記憶容量	発売	価格
次世代標準機=倍密MO、遂に登場。 3.5インチ倍密MOユニット **pmd-230**	3600rpm	30ms	237KB	単密 128MB/倍密 230MB	6月15日発売予定	¥158,000
128MBタイプMOの最終普及型。 3.5インチMOユニット **pmd-130**	3000rpm	40ms	243KB	128MB	7月15日発売予定	¥115,000
高速＆大容量に機動力をプラス。 3.5インチリムーバブルHDユニット **prd-270**	3600rpm	13.5ms	128KB	268MB	6月15日発売予定	¥99,800
「速さ」と「使いやすさ」をよりお求めやすく。 2.5インチHDユニット **phd-340**	4200rpm	13ms	128KB	340MB	7月15日発売予定	¥99,800

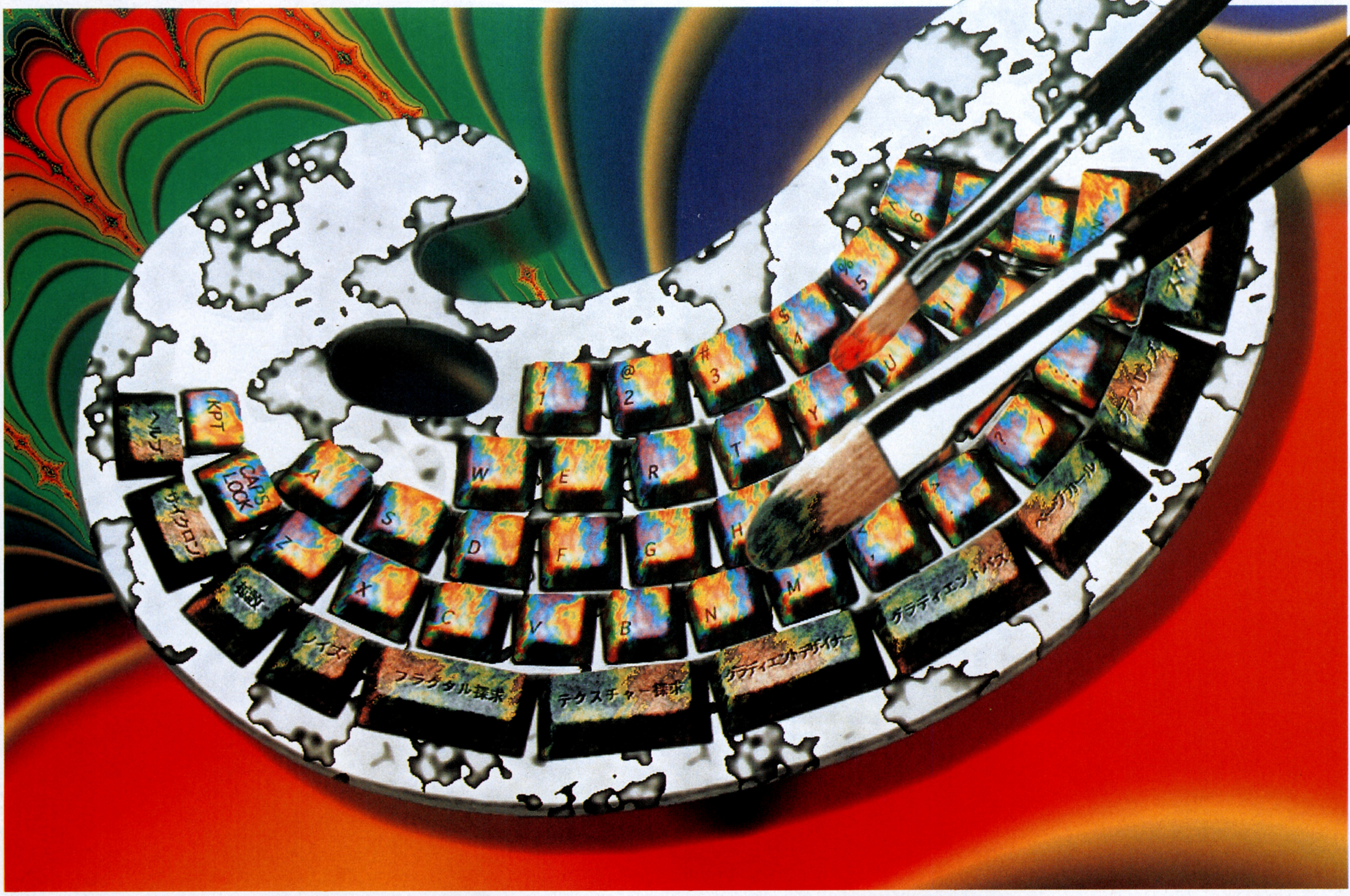
●DOS/V用お買得セット、Macintosh用お買得セットをご用意しております。

WINDOWS WORLD Expo/Tokyo 1994 6.15(水)~6.17(金)　会場：幕張メッセ　小間番号209

ザ・職人カタギ集団。
三井石化
三井石油化学工業株式会社
情報電子事業部 情報機器グループ
〒261-71 千葉県千葉市美浜区中瀬2-6 WBGマリブイースト23F TEL.043-297-1594（受付時間 AM10:00～PM5:00） FAX.043-297-1589

※表示価格には消費税は含まれておりません。※記載されている会社名または製品名は、各社の商標または登録商標です。※記載されている仕様、価格等は予告なく変更することがあります。

創造を超えてしまう領域まで—。



Windows版 KAI'S POWER TOOLS™

カイ・パワーツールは、まったく新しいオリジナルのイメージ表現を可能にするプラグインフィルター集です。
Adobe Photoshop™、Painter™、Aldus Photosylerなどと共に使用することで、思いのままの画像処理機能を発揮。
500階調のカラーグラデーションを作りだす<グラディエント・デザイナー>、
無限の模様を得られる<テクスチャー・エクスプローラ>など、強力なフィルターは33種です。
Photoshop™の制作に深く関わったカイ・クラウス氏が開発を担当し、緻密なイメージの加工・創出を従来にない洗練された操作環境で実現。
デザイナー、イラストレーターだけでなく、イメージ創造を行なうすべてのクリエイターにおくる究極のパートナーです。

●ご希望の方に通信販売いたします。

・Adobe Photoshop™+KPT
標準価格¥174,800→特別価格¥128,000
・KPT<英語版>
標準価格¥19,800→特別価格¥12,000
（日本語版発売時に、¥5,000にて英語版からアップグレードサービスします。）
・ワコムタブレット+KPT(E)
標準価格¥97,800→特別価格¥70,000

〈Windows EXPO出展ブースNo.229〉

■必要システム

★Intel386、486、または Pentium以上のプロセッサ搭載のPC
★DOS'5.0以上
★Microsoft Windows'3.1
★最小8MBのRAM
★VGAのビデオボードとそれに対応するカラーモニター
★マウスまたはその他のポインティングデバイス
Adobe Photoshop™ Ver2.5
Fractal Design Painter™ Ver2.0
★1.44MB DOS／Vフォーマット3.5" 2HDディスク



◆KPT vol.1
<英語版>¥19,800(税別)
通信販売にて発売中
<日本語版>¥29,800(税別)
6月3日発売予定

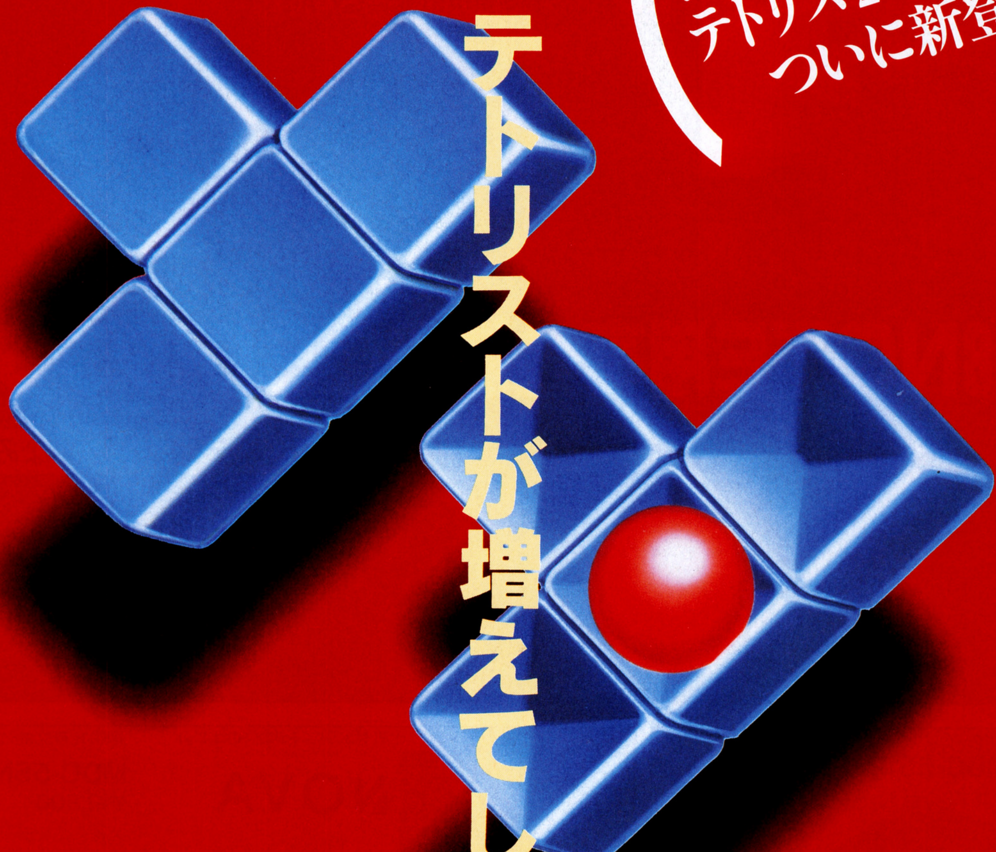
Mac版
<日本語版>¥39,800(税別)
<英語版>¥29,800(税別)

株式会社ビーピーエス
BULLET-PROOF SOFTWARE inc.
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビル ANNEX
TEL 045-472-5815 FAX 045-472-7763

■通信販売で直接ご注文の方に
住所・氏名・年齢・電話番号・機種名・雑誌名を明記の上、現金書留にてお申込みください。

また、テトリストが増えてしまう。

熱〜い要望にこたえ、
テトリス2のPC98版、
ついに新登場！



SUPER TETRIS2 +BOMBLISS

株式会社ビーピーエス　BULLET-PROOF SOFTWARE, INC.

〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX

TEL.045-472-5815　FAX.045-472-7763

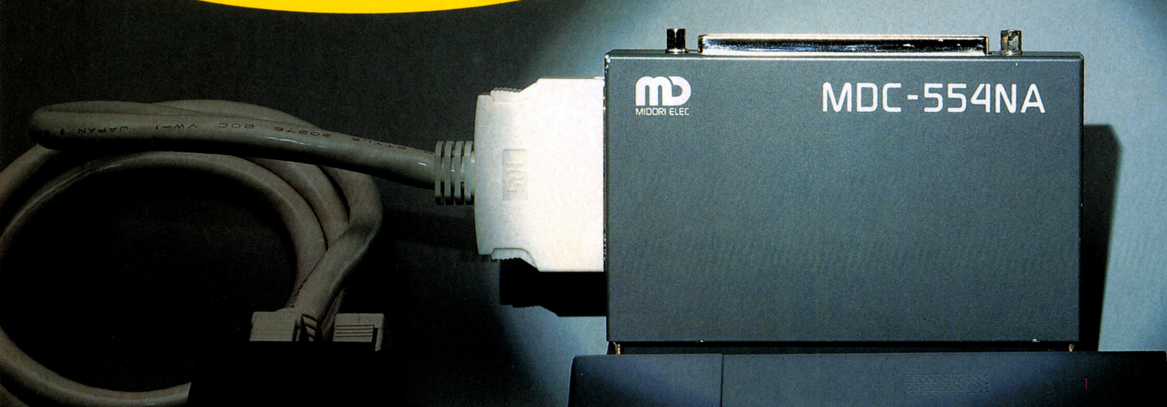
94年7月8日発売予定

標準価格￥8,500（税別）

〈資料請求番号035〉

98NOTE パワーアップ計画

MIDORI ELEC.



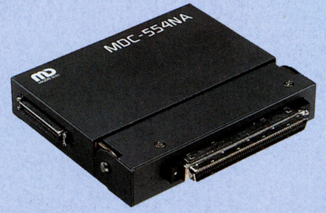
98NOTE用高性能SCSIアダプタ登場！

98NOTEにデスクトップなみの環境を！

NOTEパソコンでデスクトップなみの環境を実現する緑電子の98NOTE周辺機器シリーズ。お得なノートセットもご用意しました。お手軽にNOTEパソコンの環境がパワーアップできます。

98NOTE用SCSIインタフェースアダプタ

554Nアダプタ〈MDC-554NA〉 ¥24,800



- ●アダプタ本体に98NOTEと同じ拡張バスを装備 FDユニットや『安心館』等の接続も可能
- ●アクティブターミネータの採用により高い安定性を実現
- ●MDバスマチック転送方式採用（WIO転送）
- ●ユーティリティソフト『ぐっと楽（らっく）』による簡単環境設定
- ●高速フォーマット及び高速領域確保
- ●接続するハードディスクに応じた高速ブート機能
- ●不要なIDをスキャンしない特定IDスキャン
- ●中折式なので設置状況によって形状を変えることが可能

＊16bit（1ワード：2Byte）転送のI/Oストリングス方式。標準DMAと比較して約2〜3倍の速度です。

外付2.5インチSCSI HDユニット

NOVA II



お買得ノートセット登場！

NOVA II ＋ **MDC-55NSA** ➡ すぐ使える！

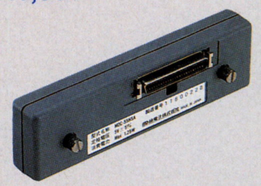
- ●『NOVA II』に『MDC-55NSA』をセット。買ってすぐにノートパソコンで使用可能。
- ●W45×D158×H90mm 650gの超小型・軽量。
- ●平均シークタイム12/13msの高速処理。
- ●『MEIPL』『S.O.S』の標準装備による簡単環境設定。

セット価格	520MB	¥143,000	(V2-520-N)
	340MB	¥113,000	(V2-340-N)
	200MB	¥ 84,800	(V2-200-N)

※『NOVA II』本体/ケーブルのみの価格は¥15,000引きです。

98NOTE用SCSIインタフェースアダプタ

MDC-55NSA ¥19,800



98NOTEの機動性を損なわないコンパクトタイプ。

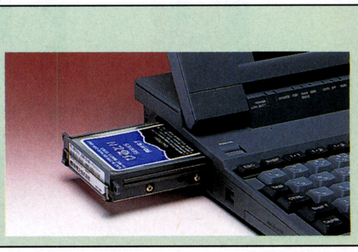
- ●超小型・軽量
- ●I/Oストリングス転送方式
- ●レジューム機能搭載
- ●クイックフォーマット機能搭載

98NOTE用内蔵HDユニット

びるとNシリーズ

98NOTE用内蔵IDEハードディスクびるとNシリーズがさらにお求めやすくなりました。

520MB	¥138,000
340MB	¥118,000
260MB	¥ 74,800
120MB	¥ 49,800



バックアップストリーマユニット

安心館 〈TF-120NS〉 ¥69,800

ノートケーブルセット登場！



- ●ハードディスクをまるごとバックアップできる、バックアップストリーマ。
- ●対話式制御ソフト『安心第一』により、簡単バックアップが可能。
- ●テープ1巻に120MBのバックアップ。『複数巻テープ管理機能』にて、最大1.8GBバックアップが可能。
- ●添付のNOTE用ケーブルは『MDC-554NA』との併用可能。
- ●買ってすぐにNOTEパソコンで使用可能。（『MDC-55NSA』との併用は不可）

製品に関する詳しい情報は、24時間ブーメランFAXで！

①プッシュ回線電話で、ブーメランFAX **044-989-7635** へおかけ下さい。
②音声ガイダンスに従って、各製品の4桁のコードNO.を押して下さい。

MDC-554NA:	7311	びるとN:	1412
MDC-55NSA:	7311	NOVA II:	1231
安心館:	1712		

③ご指定のFAXに、詳しい情報をお送りいたします。

〈資料請求番号036〉

MIDORI ELEC. 緑電子株式会社

本社 〒215 川崎市麻生区下麻生559 MDテクノパーク
■営業部 ☎044-989-7633 ■大阪 ☎06-397-7751
■札幌 ☎011-222-7521 ■福岡 ☎092-262-6691
■秋葉原 ☎03-3252-9801 ■特販部 ☎044-989-7623

●製品価格には消費税は含まれません。


ワールドカップ・サッカーの感動を98CD-ROMで実現！
スーパープレイがすぐに見れる！スーパースターにすぐに逢える！
ストーリー・オブ・ザ・ワールドカップ
STORY OF THE
WORLD CUP
あのペレが、ベッケンバウアーが甦る…。
そして、スキラッチ、ジーコ、リトバルスキーが華麗なプレーを披露する…。
7月上旬発売予定
WINDOWS版／日本語版
第1回ウルグアイ大会(1930年)～第14回イタリア大会(1990年)を、
圧倒的な量の動画とスチル写真で再現。
大会、チーム、選手…様々な角度からの情報検索が可能。
さらに、1994年アメリカ大会プレビューも収録。
発行：テレビ東京／ギャガ・コミュニケーションズ　発売元：NECホームエレクトロニクス
〈資料請求番号037〉

DOS/Vマシン初の快挙！

SCSI内蔵サブノート マルチメディアも思いのまま



WINDOWS™ WORLD Expo/Tokyo 出展

- ◆'93年ドイツハノーバー国際コンピュータ展示会にて、工業デザイン賞（Industrie Forum Design Hannover）を獲得したデザイナーによって設計された新型サブノートパソコンです。
- ◆SSKが、長年積み上げた優れたPCB設計開発技術により、サブノートパソコンのマザーボードから研究、開発、設計し、台湾のコンピュータメーカーと共同開発したNEW SWIFT サブノートパソコンです。
- ◆CPUは、SLエンハンストの3，3V品SX/DX/DX2を採用した少エネタイプの設計。
- ◆人間工学からのアプローチでデザインされたNEW SWIFTの本体には、サブノートパソコンでは最大の、大型9.5インチ Dual Scan STN 256色カラー液晶ディスプレイの採用。完全日本語キーボード、そして、16㎜トラックボールなどが備わっています。
- ◆サブノートパソコンで初めてSCSIを内蔵可能にし、マルチメディには欠かせないCD-ROMドライブなどが、ダイレクトに接続できます。
- ◆オーディオ機能も強化され、WINDOWS 3.1のサウンドシステム対応音源チップ内蔵。
- ◆持ち運びに便利なB5サイズ266（W）×207（D）×43（H）㎜、オフィス・自宅・電車・飛行機など、いつでもどこでもご利用になれます。
- ◆PCMCIAタイプ3の採用により、タイプ3用カード1枚。もしくは、タイプ2用カードを2枚まで使用することが出来ます。
- ◆HDDは着脱式の19㎜（H）/2.5″で、120MBから、最大540MBまで供給されます。

モデル	SWIFT 150	SWIFT 130
CPU	i486DX2-50MHz	i486SX-33MHz
LCD	9.5″Dual Scan STNカラー	9.5″Dual Scan STNカラー
VRAM	1MB	
メモリー	8MB（MAX 20MB）	8MB（MAX 20MB）
ハードディスク	340MB	240MB
SCSI	SCSI-2対応（本体内蔵）	
トラックボール	16㎜内蔵	
キーボード	日本語88Key（106Key互換）	
PCMCIA	タイプ3×1 又は タイプ2×2	
オーディオ	スピーカー マイク内蔵	
バッテリー	NiMH（約2時間）	
インターフェイス	シリアル×1 パラレル×1 VGA×1 キーボード×1 SCSI×1 スピーカー×1 マイク×1 ライン×1	
電源	ACアダプター 100V～240V対応	
外部寸法	266（W）×207（D）×43（H）㎜	
重量	約1.8kg～1.9kg	
オプション	増設RAMモジュール	
OS	マイクロソフト MS-DOS/V（6.2） MS-WINDOWS（3.1）	
定価	468,000円	398,000円

Certificate Number 92/1184

FCC

◎1年間無料保証。3年間割引有料保証。◎外観及び仕様は予告なく変更する場合があります。◎価格には消費税が含まれて降りません。
◎i486DXはインテル社の登録商標です。◎SA，UL，TÜV，FCC等を申請中。

問　題

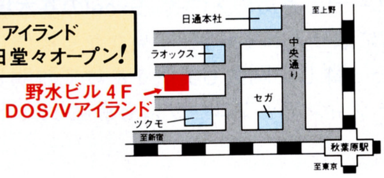
○の中に当てはまる文字をいれてください。

答　え

SWIFTの①でした。

たくさんのご応募ありがとうございました。
'94年5月31日（当日消印有効）締切りさせていただきましたが当選者の発表は本誌締切りの都合上、8月号（7月9日発売）誌上にて発表させていただきます。

DOS/Vアイランド 6月24日堂々オープン！



販売代理店募集中！



SWIFTシリーズ

1. CPU i486SX-25MHzを採用。
2. 1.8kgの超軽量ボディー。
3. 280（W）×180（D）×37（H）mmの約B5サイズ。
4. 着脱式ハードディスクパック（80・120・170MB）。
5. 64階調STNモノクロ or STN256色カラー。
6. トラックボール標準装備。
7. メモリ標準4MB 最大20MB。
8. AT用ボードを2枚まで使用可能なドッキングステーション等豊富なオプション。

SWIFTモデル1J（モノクロ 80MB HDD 日本語K/B） ¥258,000
SWIFTモデル2J（モノクロ120MB HDD 日本語K/B） ¥288,000
SWIFTモデル1C（カラー 80MB HDD US K/B） ¥373,000
SWIFTモデル2C（カラー 120MB HDD US K/B） ¥398,000

SSK
株式会社 鈴木製作所
エスエスケーベル コンピュータ事業部
〒312 茨城県勝田市足崎1476
問い合せ先：TEL.0292-85-8956 FAX.0292-85-5045
テクニカルサポートデスク：TEL.03-3231-1751 FAX.03-3273-5095

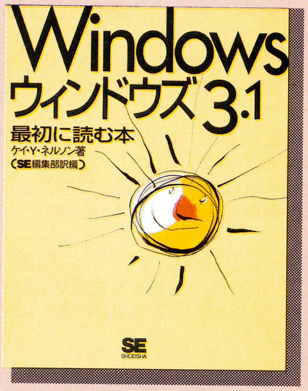
お問い合わせ＆通信販売窓口TEL.0292-85-8956

振り込み先：㈱エスエスケイベル　常陽銀行 勝田支店 普通口座 口座番号7040189

SE Books 翔泳社の本

よくわかる。すぐわかる。Windows関連の入門書。

最初に読む本シリーズ



Windows3.1 最初に読む本

最低限の努力でWindows3.1を使いこなす！

ケイ・Y・ネルソン 著
SE編集部 訳編
B5変型判 226ページ
定価1,500円

はじめてWindowsを使う人、これから使ってみようと考えている人のための入門書。分厚いマニュアルを読まなくてもすぐにWindowsが使えるように、必要な情報だけをコンパクトに要約。基礎の基礎から、自分専用のWindowsを作るまで、ひととおりのことがわかるようにやさしく解説。

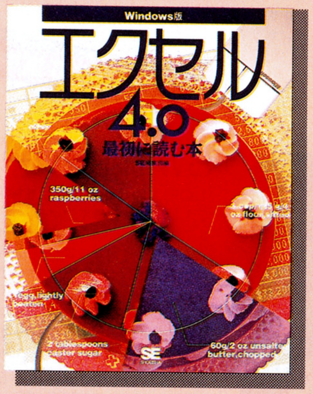
Word 5.0 最初に読む本

SE編集部 編
B5変型判 256ページ
定価1,500円

Windows定番ワープロソフト Word 5.0にチャレンジ！



はじめてWordを使うユーザのための入門書。基本的な操作から、文字の入力、書式の設定、グラフィックの貼り込み、表の作成、文書の印刷まで、Wordの操作をひととおりわかりやすく解説。Word5.0は単なるワープロとは呼べないほど機能がパワーアップし、本格的なDTPソフトも顔負けのWindows対応アプリケーションです。



Excel 4.0 最初に読む本

表計算ソフトExcel 4.0をやさしく解説。マニュアルを読む前に読んでください。

SE編集部 編
B5変型判 256ページ
定価2,000円

はじめてExcelを使うユーザのための入門書。Excelの基本操作からワークシートの作成、印刷まで、図を豊富に取り入れて解説し、見ながら操作して基本を覚えられるようになっています。ちょっと難しい関数も実例をあげて説明していますから、初心者でも簡単に使えます。バージョンアップユーザにも最適な入門書。

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社 出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361 FAX.03-5467-0360

〈資料請求番号SE〉

CIRCUIT-LINKAGE

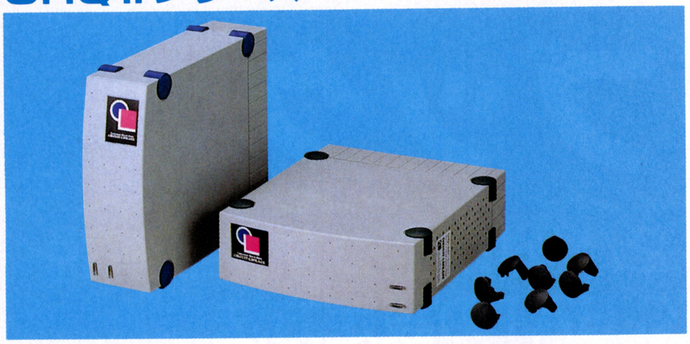
Installer IIシリーズ
Installer IIIシリーズ
CHQシリーズ
CHQ IIシリーズ
CHQ IIIシリーズ

縦横兼用ケース新登場

CHQシリーズに新たにCHQ IIが加わり、従来の縦置き型から縦置き横置きどちらでも使用可能になりました。また、8ヶ所のカラーポイントも3色(ブルー、グリーン、グレイ)用意、気分に会わせて好みの色に簡単に変えられます。さらにCHQ IIには「おたのしみフォルダ」(14MB)が入っています。Shopの写真を取り換えることにより、自分だけのステージが出来上がります。今やMacに必要不可欠な内蔵ハードディスク。Quantum製ドライブで信頼の性能を安心の価格で提供します。

Macintoshシリーズ対応高速外付型HDD

CHQ IIシリーズ

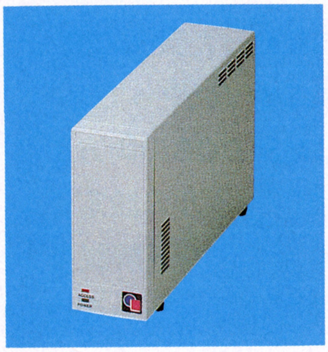


CHQ II-270 使用ドライブ(Quantum社製)LPS-270S、容量270MB、回転数4500rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥89,800
CHQ II-340 使用ドライブ(Quantum社製)LPS-340S、容量340MB、回転数3600rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥99,800
CHQ II-540 使用ドライブ(Quantum社製)LPS-540S、容量540MB、回転数4500rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥169,800
CHQ II-1080 使用ドライブ(Quantum社製)EMP-1080S、容量1080MB、回転数5400rpm、シーク10ms、キャッシュ512KB ¥239,800
CHQ II-1800 使用ドライブ(Quantum社製)Pro-1800S、容量1800MB、回転数4500rpm、シーク10ms、キャッシュ512KB ¥299,800
●付属品：ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P)カラーポイント3色(ブルー、グリーン、グレイ)マニュアル、保証書(梱包箱)

Macintoshシリーズ用高速外付型HDD

CHQシリーズ

日夜増え続けるデータに、また漢字Talk7のための増設に最適な外付HDD。あなたのために縦型専用タイプを用意しました。(Quantum製ドライブ使用)

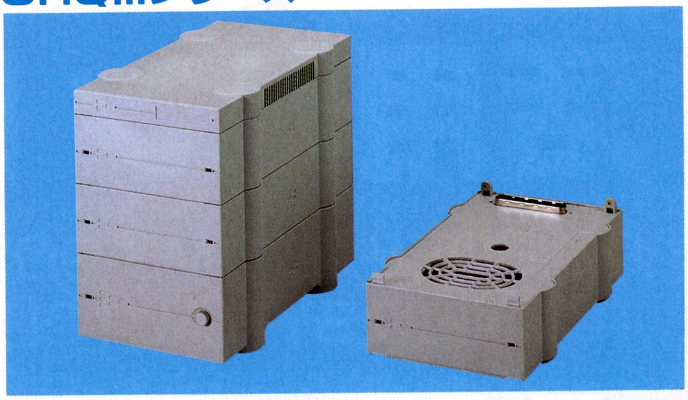


CHQ-270 使用ドライブ(Quantum社製) LPS-270S、容量270MB、回転数4500rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥84,800
CHQ-340 使用ドライブ(Quantum社製) LPS-340S、容量340MB、回転数3600rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥94,800
CHQ-540 使用ドライブ(Quantum社製) LPS-540S、容量540MB、回転数4500rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥165,800
CHQ-1080 使用ドライブ(Quantum社製) EMP-1080S、容量1080MB、回転数4500rpm、シーク10ms、キャッシュ512KB ¥238,800
CHQ-1800 使用ドライブ(Quantum社製) Pro-1800S、容量1800MB、回転数4500rpm、シーク10ms、キャッシュ512KB ¥298,800
●付属品：ドライバーソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P)マニュアル、保証書(梱包箱)

※全シリーズ共Plus、SEの一部には御使用にはなれません。

Macintoshシリーズ用簡易型ディスクアレイシステム

CHQ IIIシリーズ



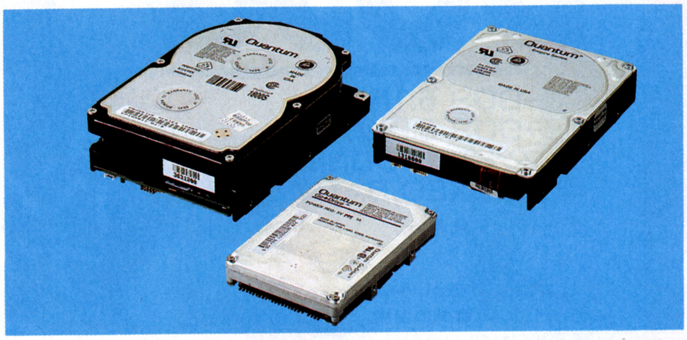
ディスクアレイ機能・スタンダード、パーティション機能・1GBまでのミラーリング機能・ディスクリカバリー機能(オプション追加時)

CHQ III-A540 (1GB) LPS 540S 2基搭載 ¥398,000
CHQ III-A1080 (2GB) EMP1080S 2基搭載 ¥548,000
●付属品：REMUSソフト、ターミネーター、SCSIケーブル(25P-50P)マニュアル、保証書(梱包箱)

増設オプション
CHQ III-540 LPS-540S ¥158,000
CHQ III-1080 EMP-1080S ¥228,000

Macintoshシリーズ用高速内蔵型HDD

Installer II・IIIシリーズ



Installer II-270 使用ドライブ(Quantum社製)LPS-270S、容量270MB、回転数4500rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥73,800
Installer II-340 使用ドライブ(Quantum社製)LPS-340S、容量340MB、回転数3600rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥83,800
Installer II-540 使用ドライブ(Quantum社製)LPS-540S、容量540MB、回転数4500rpm、シーク12ms、キャッシュ128KB ¥154,800
Installer II-1080 使用ドライブ(Quantum社製)EMP-1080S、容量1080MB、回転数5400rpm、シーク10ms、キャッシュ512KB ¥222,800
Installer II-1800 使用ドライブ(Quantum社製)Pro-1800S、容量1800MB、回転数4500rpm、シーク10ms、キャッシュ512KB ¥284,800

Power bookシリーズをお使いの方、内蔵HDDを快適な高速大容量に交換しませんか？ (2.5″高速内蔵型HDD)

Installer III-80 容量80MB、平均シーク17ms、キャッシュ32KB ¥61,800
Installer III-120 容量120MB、平均シーク17ms、キャッシュ32KB ¥68,800
Installer III-160 容量160MB、平均シーク17ms、キャッシュ32KB ¥74,800
Installer III-250 容量250MB、平均シーク17ms、キャッシュ32KB ¥88,800
●付属品：ドライバーソフト、マニュアル、保証書

クイックケア QUICKCARE 24って何？

今まではハードディスク等をメーカーへ修理に出した場合、早くても1〜2ヵ月かかるのが当然でした。当社ではQUICKCARE24対象商品に対して、商品の故障をサポートセンター到着後、24時間以内に修理し、出荷するサポート体制を取っています。それが、“QICKCARE24”です。Macintoshの心臓部とも言えるハードディスクを迅速にチェックしユーザーの方へお返しいたしますので、お仕事等でも安心してご使用いただけます。また、電話でのサポート“Macカスタマーサポートセンター”を開設していますので、購入前の質問から購入後のサポートまで幅広くカバー致します。

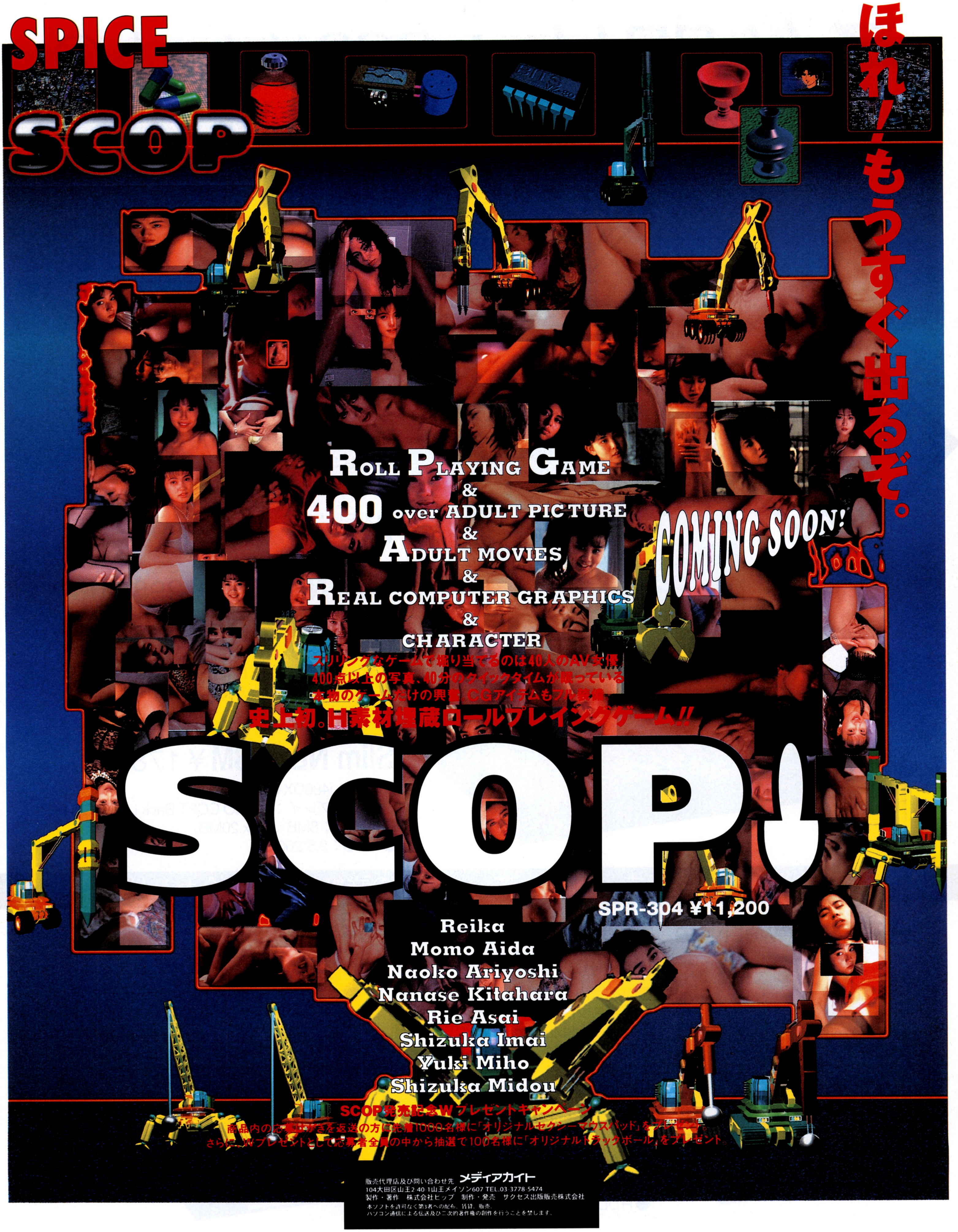
Macカスタマーサポートセンター TEL.0473-56-6342
(サポート時間13:00〜17:00、土・日・祝日は休み)

※仕様・価格は予告無しに変更する事があります。表示価格に消費税は含まれておりません。

Macカスタマーサポート 0473-56-6342 質問受付時間 13:00〜17:00 (土、日、休日を除く)

有限会社サーキットリンケージ
〒272-01 千葉県市川市相之川3丁目1番9号
TEL.0473-56-6211 FAX.0473-56-6700
営業時間 10:00〜17:00 (土・日・休日を除く)

クイックケア QUICKCARE 24
このマークのついた商品の故障はサポートセンター到着後、24時間以内の修理が可能です。(休日を除く)


SPICE
SCOP
ほれ!もうすぐ出るぞ。
ROLL PLAYING GAME
&
400 over ADULT PICTURE
&
ADULT MOVIES
&
REAL COMPUTER GRAPHICS
&
CHARACTER
COMING SOON!
スリリングなゲームで堀り当てるのは40人のAV女優
400点以上の写真、40分のクイックタイムが眠っている
本物のゲームだけの興奮。CGアイテムもフル装備
史上初。H素材埋蔵ロールプレイングゲーム!!
SCOP!
SPR-304 ¥11,200
Reika
Momo Aida
Naoko Ariyoshi
Nanase Kitahara
Rie Asai
Shizuka Imai
Yuki Miho
Shizuka Midou
SCOP発売記念Wプレゼントキャンペーン
商品内の応募はがきを返送の方に先着1000名様に「オリジナルセクシーマウスパッド」をプレゼント。
さらに、Wプレゼントとして応募者全員の中から抽選で100名様に「オリジナルトラックボール」をプレゼント。
販売代理店及び問い合わせ先 メディアカイト
104大田区山王2-40-1山王メイゾン607 TEL.03-3778-5474
製作・著作 株式会社ヒップ 制作・発売 サクセス出版販売株式会社
本ソフトを許可なく第3者への配布、賃貸、販売、
パソコン通信による伝送及び二次的著作権の創作を行うことを禁します。

〈資料請求番号043〉

予約開始！ DOS/Vノートの

混雑が予想されますのでお早めにご予約を！

SUMMER BONUS SALE

創業３周年の 特別 感謝価格。
各機種期間限定７月末日まで

限定各２０台

A4 Size Power Note



Slim NB-466C ￥338,000.
466M ￥238,000.

●CPU：i486DX2-66
●ディスプレイ：TFTカラーLCD 8.5"/9.5"（466C）
MONO CCFT LCD 9.5"（466M）
●メモリ：8MB（max.20MB）
●HDD：2.5"200MB

Slim NB-433C ￥298,000.
433CN ￥328,000.

●CPU：i486DX-33
●ディスプレイ：TFTカラーLCD 8.5"/9.5"
●メモリ：8MB（max.20MB）
●HDD：2.5"200MB

Slim NB-433M ￥178,000.

●CPU：i486DX-33
●ディスプレイ：MONO CCFT Back Light LCD 9.5"
●メモリ：8MB（max.20MB）
●HDD：2.5"200MB

お求めやすい価格です。価格・スッペックの詳細、お問い合わせは、

A4 Size Power Note



特別価格￥448,000.
NB-466VLN

●CPU：i486DX2-66
●ディスプレイ：TFTカラーLCD 9.5"
●メモリ：8MB（max.20MB）
●HDD：200MB（max.500MB）

特別価格￥338,000.
NB-466VLD

●CPU：i486DX2-66
●ディスプレイ：DSTNカラーLCD 9.5"
●メモリ：8MB（max.20MB）
●HDD：200MB（max.500MB）

￥58,000.
ドッキングステーション

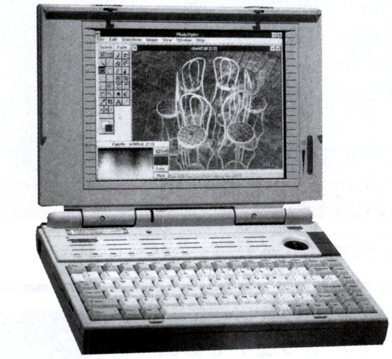
●インターフェイス：シリアル、パラレル
（SCSIボードはオプション）
Power Note用コネクタ
●拡張バス：ISA-Bus×4（VL-BUS×2）
●スピーカ：2W×2（Stereo）



ベストチョイス

パワーノートの
ASAHI PC
シリーズ

A4 Size Power Note

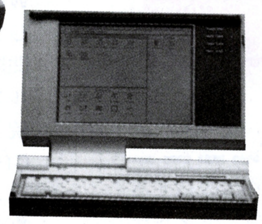


¥298,000（限定５台）

NBD-486T

●CPU：i486SX-25
●ディスプレイ：TFTカラーLCD 9.5"
●メモリ：8MB（max.32MB）
●HDD：120MB

A4 Size Power Note



¥168,000.（限定５台）

NBA-486SLC

●CPU：Cx-486SLC-25
●ディスプレイ：MONO CCFT Back Light LCD 8.5"
●メモリ：8MB
●HDD：120MB

セール商品につき
売り切れの際には
御了承ください。

B5 Size Sub Note



¥128,000.（限定２０台）

SN-433SLC

●CPU：CX-486SLC-33
●ディスプレイ：MONO CCFT Side Light LCD 7.5"
●メモリ：2MB（max.8MB）
●HDD：2.5"80MB（max.120MB）

A4 Size Power Note



¥378,000.
（限定２０台）

NB-466VLT

●CPU：i486DX2-66
●ディスプレイ：TFTカラーLCD 8.5"
●メモリ：8MB（max.20MB）
●HDD：200MB（max.500MB）

¥198,000.
（限定２０台）

NB-433VLM

●CPU：i486DX-33
●ディスプレイ：MONO CCFT Back Llight LCD 9.5"
●メモリ：4MB（max.20MB）
●HDD：200MB（max.500MB）

直接ショールーム サポートセンターへ　TEL.03-3251-7691　FAX.03-3251-7692

B5 Size Sub Note



SN-433DX 特別価格¥218,000.

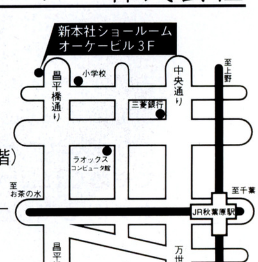
●CPU：i486DX-33
●ディスプレイ：MONO CCFT Side Light LCD 8"
●メモリ：4MB（max.20MB）
●HDD：2.5"80MB（max.120/200MB）

比べて、納得。
選んで、満足。

DOS/V
Twin Head 総販売代理店　IBM/PC互換機

アサヒシステム株式会社

本社
〒101
東京都千代田区
外神田2-9-9
オーケービル
●本社事務所（３階）
●ショールーム
サポートセンター
（地下１階）



営業時間 **AM10:00～PM7:00**（水曜定休）

※会社名・商品名は各社の商標又は登録商標です。※製品の仕様は予告なく変更することがあります。

〈資料請求番号045〉

Windowsの宝箱シリーズ フロッピーディスク付き

デスクトップ改造計画

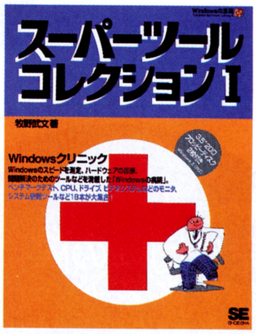
NOW PRINTING
6月中旬発売

酒井法雄・牧野武文 著
B5変型ケース入り 約160ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
日本語Windows3.1対応
予価2,800円

マッキントシュ風またはNeXT風にデスクトップを大改造するツール，アイコンマネージャやスクリーンセイバーモジュール，さらにサウンドや画像データを手軽に扱うオリジナルツールなど……Windowsのデスクトップを楽しくするためのユーティリティプログラムを満載。

スーパーツールコレクション I Windowsクリニック

牧野武文 著 B5変型ケ-ース入り 約176ページ
3.5インチ2DD FD2枚付き 日本語Windows3.1対応
定価2,800円



Windowsのスピードを測定し、ハードウェアを診断し、問題点を解決するためのツールを収録した「Windowsの病院」。ベンチマークテスト、CPU・ドライブ・ビデオシステムモニターなど19本が大集合！

CPUをDX2にした、グラフィックアクセラレータを取り付けた、新しいハードディスクに入れ替えた……ハードウェアを変更することによって、Windowsシステムはどれだけ速くなったのか？知りたい情報をはっきりと数字で示してくれるベンチマークテストやシステムモニタープログラムなどのフリーウェア、シェアウェアを満載して登場。

WRAERU.... YAKU-NI-TATSU Program MANSAI

スーパー傑(マルケツ)コレクション I

ジャット・ロビンス 著／藤本照幸 訳
B5変型ケース入り 208ページ
3.5インチ2DD FD2枚付き
日本語Windows3.0＆3.1対応
定価2,800円

奇想天外・摩訶不思議・楽しく便利なプログラムが盛りだくさん！傑作フリーウェア／シェアウェア59本を収録。



ゴキブリを這いまわらせたり、ウィンドウにヒビを入れたり、特別な意味はないけれども不思議で笑えるプログラムを満載。かと思えば、CPUのメモリの状況を教えてくれたりするユーティリティや楽しくてやめられないゲームなど、役に立つ(?)ものも盛りだくさん。

スーパーゲームコレクション III Windowsゲーム館

牧野武文 著 B5変型ケース入り 200ページ
3.5インチ2DD FD2枚付き 日本語Windows3.1対応
定価2,800円

ルーレット、スロットマシン、チェス、バックギャモン、タロット占いなど、ギャンブルとオカルトの香りに満ちた24本！



チェス、チェッカーなどの伝統的なゲームから、カジノに置いてあるスロットマシン、ルーレット、そしてフォーチュンクッキーやタロットカードなどのオカルト的な占いまで、コンピュータが登場するずーっと前からあったゲームをWindowsパソコンで楽しもう。

スーパーデスクトップコレクションⅠ

全てオリジナルプログラム
酒井法雄・若田部直・広野忠敏　共著
B5変型ケース入り　112ページ
3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応
定価2,800円



パソコン通信では手に入らないオリジナルプログラム15本! マルチメディアにも対応したファイル操作ツールなど、あれば便利なものばかり。
Windows3.1のデスクトップと呼ばれる便利なユーティリティ15本を収録。アプリケーションの実行を簡単にするランチャーや、画像データ・音声データ等マルチメディアにも対応したファイル操作ツール、時報がなったり、メモが書けたりするちょっと便利なツールを集めました。

Windows

笑えるものから役に立つものまで Windowsプログラム満載

TAKARABAKO

スーパーゲームコレクションⅡ 動かしてみるゲーム進化論

牧野武文　著　　B5変型ケース入り
152ページ
3.5インチ2DD FD2枚付き
日本語Windows3.1対応
定価2,800円



ブロック崩し、テトリス風、倉庫番風、シュミレーション、スタートレックなどなど。ゲームの歴史を遊べる19本!
スペースインベーダー、テトリスなど、ゲームセンターでもファミコンでも流行したゲームは、さまざまに応用されつつ進化している。アメリカのパソコン通信ネットワークで流通しているゲームの中から、ゲーム史の記念碑的ゲームを集めて解説するとともに、添付ディスクのゲームプログラムでその歴史が体験できる。

スーパーゲームコレクションⅠ

牧野武文　著　　B5変型ケース入り　　160ページ
3.5インチ2DD FD2枚付き　日本語Windows3.1対応
定価2,800円



カード、シューティング、パズルなどのスタンダードからジョークプログラムまで、面白アメリカン・ゲーム満載!
アメリカのパソコン通信ネットワークを中心に流通している、Windows用ゲームプログラムコレクション。シューティングゲーム・カード・パズルなどのスタンダードから少しナンセンスなジョークプログラムまで、バラエティに富んだゲーム21本を収録。

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA　株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107　東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361 FAX.03-5467-0360

〈資料請求番号SE〉

Macの宝箱 CD-ROM

スペシャルセレクションII
THE LITTLE MAC TOOLKIT

■著者：Clay Andres　翻訳：武舎　広幸
■A5判ケース入り　360ページ

定価：4,800円

CD-ROM 1枚付き



好評のCD-ROM版Macの宝箱の第２弾。
今回は、システムを強化したりFinderまわりを充実させるユーティリティをメインに、PowerBook専用のユーティリティやゲームなど130プログラムとフォント約50書体を収録しました。

［プログラム収録内容］●システム・ユーティリティ 12本 ●Finderユーティリティ 28本 ●ディスク／ファイルユーティリティ 6本 ●キーボードユーティリティ 4本 ●モニタユーティリティ 5本 ●エイリアスユーティリティ 8本 ●圧縮ユーティリティ 5本 ●セイフティユーティリィ 7本 ●時計・タイマー 7本 ●System7ユーティリティ 3本 ●PowerBookユーティリティ 10本 ●その他 クリップアート・アイコン・サウンドユーティリティ・フォント・フォントユーティリティゲーム・など

ベストゲーム101
編者：SE編集部
A5判ケース入り　320ページ

定価：4,800円

CD-ROM 1枚付き

NOW PRINTING
6月下旬発売予定

Macintosh用に流通しているシェアウェアやフリーウェアのゲームの中から、今までのFD版宝箱で紹介していなかったゲームを中心に101本を紹介します。
アクションや戦争ゲームから優れた画像と音声を使った3Dシミュレーション・ゲームまで、付録CD-ROMには誰もが楽しめる素晴らしいゲームが詰まっています。
内容は、カードゲーム、エンターテイメント、宇宙、戦争、子供用、ロールプレイング、テキストアドベンチャー、言葉遊び、そしてマルチユーザーゲームにそれぞれ分類されています。
既刊のゲームコレクションとのプログラムのだぶりはほんの数本、すでに紹介されたゲームはできる限りバージョンアップ版を収録するよう努めました。

好評発売中

スペシャルセレクション I
The Best of MEGA-ROM collection

A5判ケース入り　300ページ

定価7,800円

アメリカのCD-ROM制作会社QuantumLeap社と提携し、同社からリリースされたCD-ROM
"MEGA-ROM" の中から人気の高いフリーウェア、シェアウェア、データを選んで新たに編成したのがこのCD-ROM版Macの宝箱。プログラムやデータの合計数は420本にも及び、今までのMacの宝箱シリーズとの内容の重複はほとんどありません。

［プログラム収録内容］　■Application 50本■CDEV／RDEV　30本■INIT／Extension　29本■Game 49本■Utility 49本■Stack　13本　■QuickTime Movie　30本■Sound／Sound Application　5本／Sound Control Panel 2本／MIDI Data 17本／System7 Sound 85本／Sound Edit Sound 76本



Macの宝箱シリーズ 3.5インチ2HD フロッピーディスク付き



ビジネスアプリケーションコレクション
B5変型ケース入り　約96ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価2,600円

ワープロ、データベース、スケジューラーなど、シェアウェア、フリーウェアの中からビジネスに活用できるソフトウェアをピックアップして紹介。すべて漢字Talk7で使えるソフトです。さらに、収録したプログラムはPowerMacでも動作します。



ユーティリティコレクション II
B5変型ケース入り　128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

漢字Talk7をさらに使いやすく、パワフルにするユーティリティを紹介。PowerBook専用のユーティリティ11本をはじめ、機能拡張ファイルやコントロールパネルを中心に、アプリケーション、漢字Talk7で動くDAなど合計56本を収録。



System7コレクション
B5変型ケース入り　104ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,600円

System7.0、7.0.1、7.1（英語版）用に発表されているシェアウェア、フリーウェアの中から漢字Talk7でも動作するプログラム41本をセレクト。System7をさらに強化し、使いやすくするユーティリティから、ナンセンスなジョークものまで広範囲に紹介。

読んでみる。使ってみる。Macがもっと楽しくなる本とディスク。



宮下由紀子コレクション

宮下由紀子　著
B5変型ケース入り　96ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価2,400円

ニフティサーブなどの商用ネットワークで人気を博している謎のスタック作家、宮下由紀子の代表作から最新作までを一挙に公開。さらに、そのユニークなスタックの制作秘話や発想法などを紹介。



ゲームコレクション IV

Don Rittner　著
B5変型ケース入り　112ページ
3.5インチ2HD FD4枚付き
定価3,200円

コンピュータジャーナリスト、ドン・リトナーが選んだシェアウェアゲーム・トップ40の中から、ゲームコレクションI～IIIに収録されているプログラムを除いた23プログラムを紹介。今までのゲームコレクションと趣きを変えて、ゲーム作者のプロフィールや裏技などを中心に解説。



ゲームコレクション III

B5変型ケース入り　128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価2,800円

定番のテトリスものからビリヤード、ダイスゲームなどのレトロもの、他ではなかなかお目にかかれない変なゲームや不思議なゲームまで幅広く紹介。収録プログラム数も26本と、コストパフォーマンスの高さも魅力の "強力版"。



フォントコレクション

B5変型ケース入り　128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

Macの特長のひとつであるマルチフォント環境をより充実させる、アルファベットとパターンのTrueTypeフォントを50書体収録。文字に限らず、汽車、花、矢印など意表をつくフォントも盛り沢山。フォント管理関連のユーティリティ7本も併せて紹介。



グラフィック&サウンドコレクション

B5変型ケース入り　120ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,600円

Macならではの華麗なグラフィック&サウンドの世界を堪能！プロユースに耐え得る多機能グラフィックソフトから、お子様向けの楽しいお絵描きソフトまで選び抜かれた7本を紹介。また、Macの内蔵音源を利用するミュージックソフトやサウンド関係のユーティリティ7本も併せて紹介。



ゲームコレクション II

B5変型ケース入り　104ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

好評のゲームコレクションの第2弾。知力と体力が勝負のゲームの中から選りすぐったもの18本を収録。シューティングなどのアクションものから、テトリス、オセロもどき、パズルゲームなど単純明快かつ知的に楽しめるゲームを満載。



ユーティリティコレクション I

B5変型ケース入り　128ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,600円

Macintoshユーザ必携のユーティリティ32本を収録。CDEV、INIT、アプリケーション、DAのタイプ別に徹底解説。Apollo、BootMan、Conversion、DiskDup+、escapadeなど定番から最新のプログラムまで役立つものばかりを収録。



ゲームコレクション I

B5変型ケース入り　96ページ
3.5インチ2HD FD2枚付き
定価3,200円

フリーソフトの中から特に人気が高いゲーム21本を厳選し、遊び方から使用環境、裏技まで詳しく解説。定番のシューティングゲームからRPG、アクション、パズルまで誰でも夢中になるようなゲームがいっぱい。

SE Books
翔　泳　社　の　本

Treasure-box of Macintosh
+
3.5inch-FloppyDisk
or
Compact-Disk
from
S H O E I S H A

※定価はすべて消費税込みです。
※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。
※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360

〈資料請求番号SE〉

IDEXON AND IDEK

お客様希望価格

品質も、価格も、すべてはお客様のために。

当社ではいち早く15インチ、17インチに高性能ハイレゾモニタを投入。CRTランキングで1位※1に輝くなどの高い評価を得ています。クラス最高の0.26mm※2ドットピッチを採用し、水平周波数もクラス最高のfH：86kHz（max）をクリア。マイコン制御により各種パソコンへの使用を可能にしました。さらに、省電力化の流れのなか、米国エナジースタープログラムにも対応。これらの製品は長野県飯山市と新潟県上越市のモニタ専用工場からお手元にお届けしています。

17″マイコン＋98＋DOS/V＋Mac
fH 86kHz＋0.26＝ Hello II



※受賞したのはMF-8217Jです。MF-8617はその後継機としてさらに、高性能、低価格を実現させたモデルです。

104,800円 New
17インチマイコン0.26 *MF-8617*

98ノーマル、98アクセラレータボード、DOS/V、Mac等各種PCに対応（Mac接続には専用のアダプタあるいはケーブル等が必要となります）／17インチフラットスクリーン・ハイコントラスト0.26mmドットピッチ・帯電防止・ノングレア・短残光ブラウン管／水平周波数fH23.5〜86kHz／垂直周波数50〜120Hz／解像度MAX1280×1024（フリッカーフリー）／ノンインターレース／表示色 無限色

MF-8617／MF-8517対応表

		解像度	水平周波数 (kHz)	垂直周波数 (Hz)	対応
98系	従来機／FELLOW	640× 400	24.8	56	○
	MATE	640× 400	24.8	56	○
		640× 480	31.5	60	○
	ウィンドウアクセラレータボード	640× 400	24.8	56	○
		640× 480	31.5	60	○
		1120× 750	50.0	60	○
		1024× 768	56.5	70	○
	フルカラーボード	1280×1024	64.7	60	○
	PCPKB4	640× 400	24.8	60	○
		640× 480	31.5	60	○
		800× 600	37.9	60	○
		1024× 768	48.4	60	○
		1120× 750	50.0	60	○
		1280×1024	65.0	60	○
AT系	VGA	640× 480	31.5	60	○
	VGA	640× 480	37.8	72	○
	S-VGA	800× 600	48.0	72	○
	S-VGA	1024× 768	56.5	70	○
	S-VGA	1280×1024	64.0	60	○
	S-VGA	1280×1024	78.9	74	○
	XGA	1024× 768	56.5	70	○
Mac	13″モード	640× 480	35.0	67	○
	16″モード	832× 624	49.7	75	○
	19″モード	1024× 768	60.2	75	○
その他	インターレースモード	——	——	——	×

●Mac接続の際は、専用アダプタあるいはケーブル等が必要となり、場合によっては接続出来ない事がありますので必ず前もってご相談ください。
●その他サードパーティのグラフィックボードにも対応しておりますのでご相談下さい。

34,800円 New
14インチカラー0.28 *SR-7314C*

98ノーマル専用カラーディスプレイモニタ

14インチ・ハイコントラスト0.28mmドットピッチ・帯電防止・ノングレア・短残光ブラウン管／走査周波数fH24.83kHz／fv56Hz／解像度640×400ノンインターレース／表示色 無限色

59,800円 New
15インチマイコン0.28 *MF-8615A*

98ノーマル、98アクセラレータボード、DOS/V、Mac等各種PCに対応（Mac接続には専用の13インチモードアダプタが必要です）／15インチフラットスクリーン・ハイコントラスト0.28mmドットピッチ・帯電防止・ノングレア・短残光ブラウン管／走査周波数fH24.8〜69kHz／解像度MAX1280×1024ノンインターレース／表示色 無限色 歪調整機能

248,000円 New
21インチAIマイコン0.28 *MF-8221*

98ノーマル、98アクセラレータボード、DOS/V、Mac等各種PC・EWSに対応（Mac接続には専用のアダプタあるいはケーブル等が必要となります）／21インチフラットスクリーン・ハイコントラスト0.28mmドットピッチ・帯電防止・ノングレア・短残光ブラウン管／走査周波数fH24.8〜85kHz AIマイコン制御／解像度MAX1600×1280ノンインターレース／表示色 無限色

94,800円 New
17インチマイコン0.28 *MF-8517*

98ノーマル、98アクセラレータボード、DOS/V、Mac等各種PCに対応（Mac接続には専用のアダプタあるいはケーブル等が必要となります）／17インチフラットスクリーン・ハイコントラスト0.28mmドットピッチ・帯電防止・ノングレア・短残光ブラウン管／水平周波数fH23.5〜86kHz／垂直周波数50〜120Hz／解像度MAX1280×1024（フリッカーフリー）／ノンインターレース／表示色 無限色

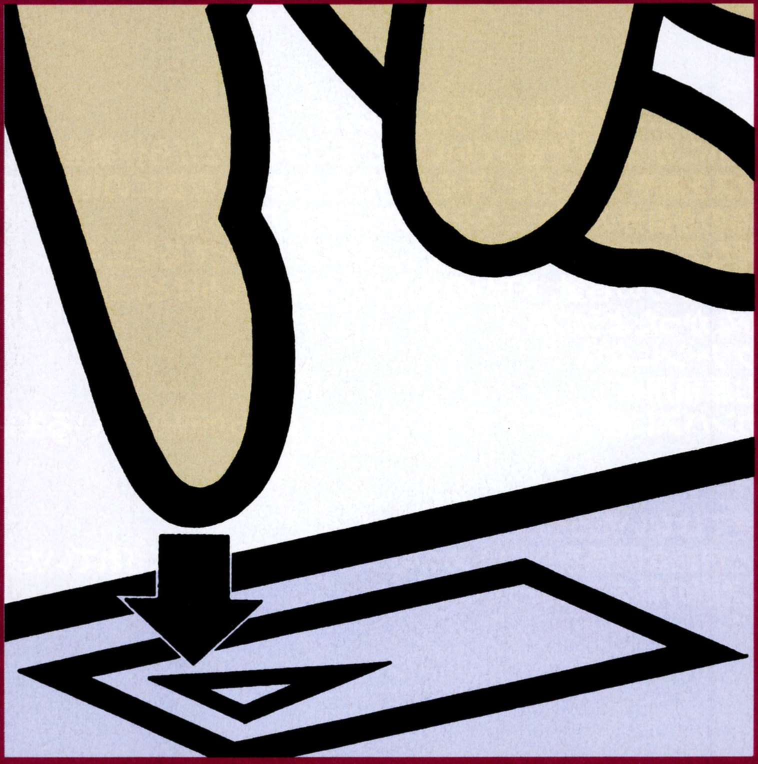
※1 BCN社リテールランキングより
※2 MF-8617仕様の場合
※98FELLOW MATEは日本電気㈱の登録商標です。
※ウィンドウアクセラレータボード・フルカラーウィンドウアクセラレータボードは、日本電気㈱の商品名です。
※PCPKB4はセイコーエプソン㈱の商品名です。
※価格に消費税は含まれておりません。

飯山電機株式会社
〒103 東京都中央区八重洲1-4-21共同ビル東京駅前
TEL：03-3231-8401（代表）

〈資料請求番号050〉

特集
モニタをめぐる冒険

DESIGN: OKUDA Toshihiro



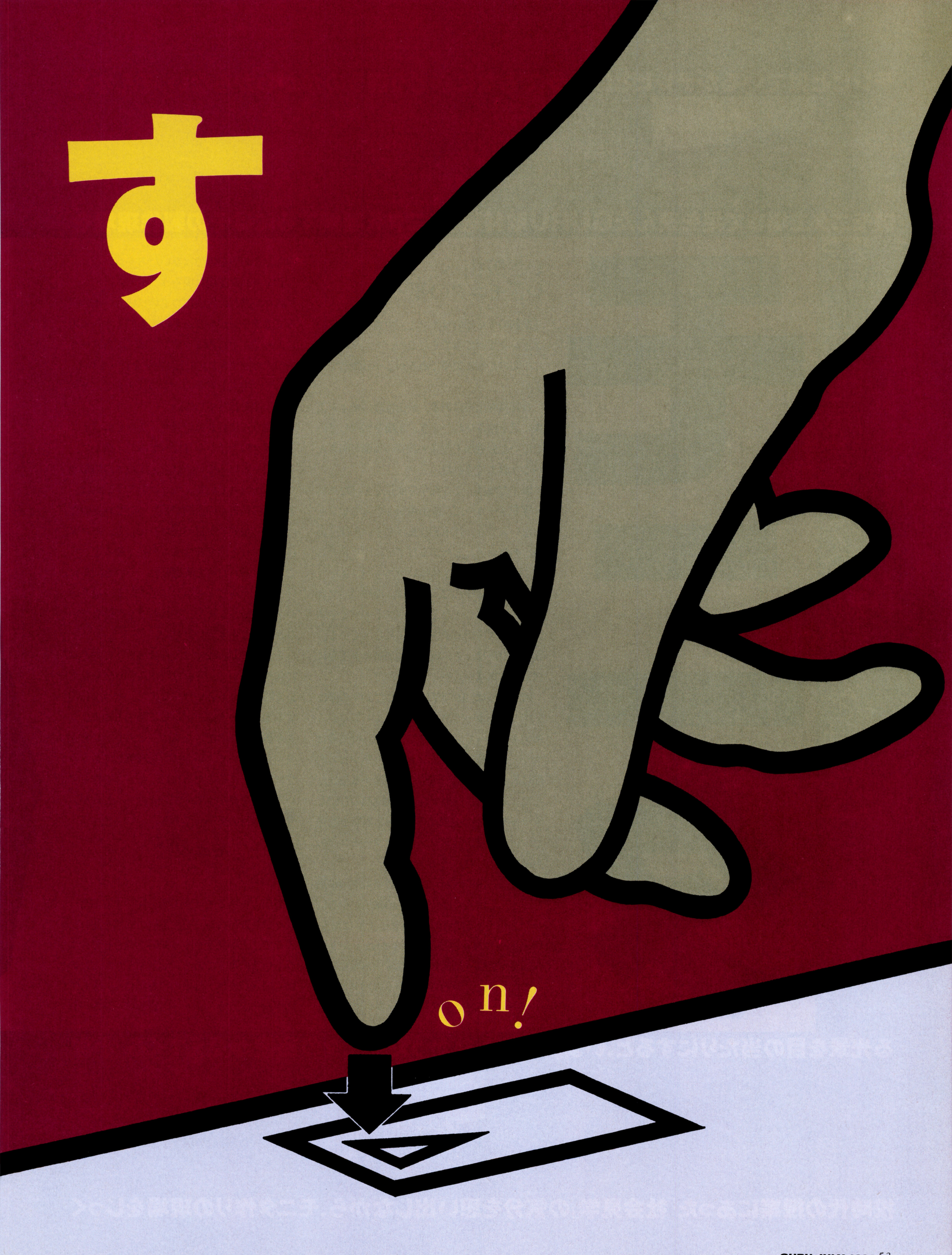
パソコンのモニタは

世界を映
窓である

特集 モニタをめぐる冒険

パソコンを使うということは、モニタを見るということである。
ぼくらはパソコンを使うときに、かならずと言っていいほどモニタを見ながら作業をしている。
キーボードを打ったり、マウスをあやつったりと、手を使うことのほうが意識にのぼりやすいが、
実はそれ以上に使っているのが自分の目、モニタを見つめる目なのである。
しかしながら手以上に繊細な器官である人間の目をインターフェースとするモニタは、
CPUの処理速度やハードディスクの容量、メモリの大きさが注目されるほどには、
これまで注目されることがなかったように思う。
あるときは映像を映すスクリーンになり、
あるときは文章を書き込む原稿用紙
またあるときは絵を描くカンバスにもなるパソコンのモニタは、ぼくらが暮らしている生活空間と、
別の世界をつなぐ窓でもある。
この世界を映す窓について、
ぼくらはもっとよく知るべきではないだろうか。
そこにはじつは、パソコンと快適な関係を保つためのさまざまな秘密がかくされていたりする。
では、モニタをめぐる冒険活劇の幕をあけようではないか。




す
on!

テレビと似ているがテレビとは違う。でもなにがどう違うのかがわからない。そんなモ



機モニタ工場まで足を運んだGURU取材班。モニタを理解するにはその製作現場を

【飯山の里にモニタの秘密を見た】

モニタ

いざ飯山へ、いざモニタの里へ

「左側のテレビのラインと、中央のモニタのラインを比べてみてください。モニタがいかに手間のかかる製品であるか、一目瞭然ですよ」

長野県飯山市にある、飯山電機のモニタ工場に足を踏みいれたとき、工場を案内していただいた製造部工作課・課長の須藤芳明さんがこう教えてくれた。

飯山電機は、ここ数年急成長をとげたモニタ専業メーカーだ。飯山電機といってピンとこない人でも、IDEKのモニタといえば「ああ、あれか！」とわかるはずだ。昨年発売した「Helloシリーズ」は高いコストパフォーマンスで話題を呼んだ。最近は、海外のパソコン誌の比較テストなどで、ベスト・バイやエディターズ・チョイスの常連になっている。我々取材班は、その飯山電機のモニタ工場に、はるばる東京からやってきたのだ。

飯山電機は、1973年に創業した20年の歴史を持つメーカーである。もっとも、当時からモニタを作っていたわけではない。創業時は、カラーテレビ用のプリント基板（テレビの内部に入っている電子回路）を生産する会社だった。その後、白黒テレビの完成品のOEM、カラーテレビの完成品のOEMと事業を拡張し、1981年に自社ブランドのカラーモニタの生産を開始した。

さらに、1987年からは欧米にモニタの輸出を開始。しばらくは、欧米への輸出が中心だったという。しかし、この2～3年はMS-WindowsやMacの普及が引きがねとなり国内需要が急騰、出荷の大半は国内市場にシフトしたそうだ。おそらく、多くのパソコンユーザーがIDEKブランドのモニタと出会ったのも、この頃なのではないだろうか。

話をモニタ工場に戻そう。

我々が訪れた飯山市の工場には、3本の組み立てラインがある。そのうちの1本、工場に入って左手にあるラインでは、国内メーカーの大画面テレビのOEM生産を行っている。そして、中央と右手の2本のラインで、モニタの生産を行っている。

須藤さんにいわれた通り、テレビのラインとモニタのラインを見比べてみた。確かに、まったくといっていいほど、工員さんの張りつき方が違っている。モニタのラインには、テレビの倍近くの人間が張りついているのだ。

こうした光景を目の当たりにして、モニタは「テレビと似て非なるもの」であるということを、あらためて実感した。それと同時に、「では、テレビとモニタはどこがどう違うのか？」ということを、実はあまり理解していなかったことも思いだした。

そうなのだ。我々は、毎日のようにモニタに向かっていて、それはたぶんテレビを見ている時間よりも長いはずなのに、モニタに関する知識といえば、テレビに関する知識よりも全然少ないのだ。ならば、せめてテレビとモニタの違いぐらいキチンと理解しておこうではないか。そのためには、モニタを作っている工場を見学するのが一番だ——これが、今回の取材のテーマである。

テレビとモニタはどう違う？

飯山市にあるモニタ工場を見学する前に、我々は長野市にある飯山電機の本部を訪れた。ここで、工場見学をする前の予習をしておこうという段取りである。お話をうかがったのは、開発技術部・部長の嶋谷洋さん、そして同グループマネージャーの斎藤準一さんのお

る光景を目の当たりにすると、いままで見えなかったモニタの秘密が見えてくる。小学



校時代の授業にあった「社会見学」の気分を思い出しながら、モニタ作りの現場をじっく

ニタについての素朴な疑問が出発点となって、はるばる長野県は飯山市にある飯山電



まず知ることだ。全長70メートルにもおよぶ作業ラインから次々にモニタが生み出され

【飯山電機モニタ工場見聞録】の秘密



2人である。

まず、テレビとモニタはどう違うのか？という話をレクチャーしていただいた。

テレビの場合、まず電波を受信するアンテナがある。ここで受信した電波をチューナーで処理する（チャンネルを選択する）ことで、音声と映像が出力される。そして、チューナーから出力された映像はブラウン管に渡される。ブラウン管に渡された映像は、水平偏向と垂直偏向という処理（この2つの処理についてはこの後で説明する）を加えられることで、ブラウン管の画面に映し出される。

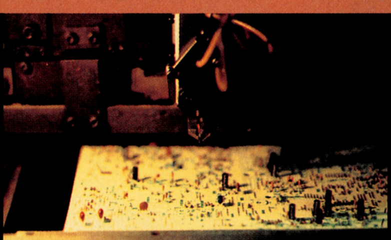
ごく大雑把にいうと、これがテレビの仕組みである。これに対して、モニタの場合は、まず電波を受信する必要がないので、チューナーと音声の部分がない。そのかわりに、コンピュータのCPUから出てくる映像信号を処理して、ブラウン管に渡す部分を持っているのである。言葉で説明すると何やら難しいが、次ページの図1を見ていただければ違いは一目瞭然だろう。

「何だ、違いはたったのこれだけ？」と思った方もいるかもしれない。そう、確かにこれだけなのだ。しかし、早合点はイケナイ。図にするとこれだけの違いでしかないが、実は「これだけ」の差の中に、テレビとモニタの大きな違いが隠れているのだ。そして、その差があらわれているのが、冒頭で述べた「テレビのラインとモニタのラインの差」なのである。

飯山電機開発技術部・部長の嶋谷洋さん

特集 モニタをめぐる冒険

文・市川昌浩
写真・渡邉高士



り観察してきた成果を、スペシャルレポートとしてみなさんにお届けしよう。

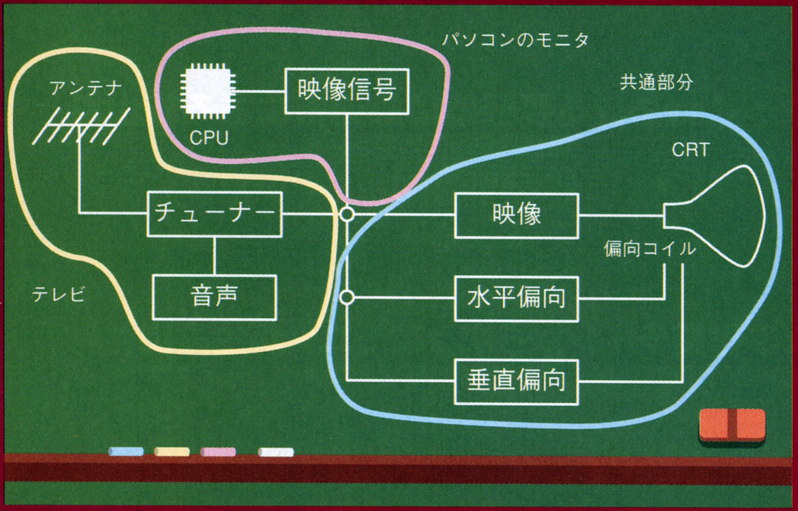


図1　テレビとモニタの共通点と相違点
テレビはチューナーで受信した映像信号を入力とするが
モニタはパソコン本体から送られてくる映像信号を入力とする
信号を受け取ってからのしくみは、テレビもモニタもほぼ同じだ

モニタの秘密

【飯山の里にモニタの秘密を見た】
【飯山電機モニタ工場見聞録】

ブラウン管の画面に“絵”が映る仕組み

さきほど、テレビとモニタの仕組みの話の中で、水平偏向と垂直偏向という2つの言葉が出てきた。この2つは、ブラウン管の画面に“絵”を映す上で欠かすことができない技術である。そして、テレビとモニタの違いもここにあるのだ。

ブラウン管では、光を使って“絵”を映し、色（カラー）を表現している。色彩論の本などを読むと、自然界にある色は、赤、緑、青の3色の混合によって作れると書かれている。混合の仕方には、加色混合と減色混合の2種類があるが、ブラウン管のようにそれ自体が光る場合は、加色混合を使う。つまり、赤、緑、青の3つの光をかけあわせることで、さまざまな色を表現するのである。

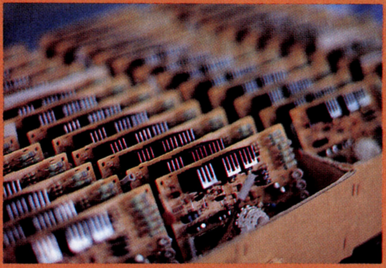
この、赤、緑、青は、それぞれアルファベットの頭文字をとって、R、G、Bと呼ばれる。パソコンユーザーなら、1度や2度は「RGB」という言葉を耳にしたことがあると思うが、これは赤、緑、青のことをいっているのだ(何だ、意外に簡単じゃん！)。

では、実際にブラウン管の中では、このRGBをどのように操って、画面上に“絵”を映し出しているのだろうか？　実は、これもそう難しい話ではないのである。

ブラウン管を横から見ると図2のようになっている。ブラウン管最後部には電子銃と呼ばれるユニットがあり、ヒーターにより熱せられ電子を発生するカソード（ブラウン管の中は真空になっているから、物理の時間にならったように金属を熱すると自由電子が発生する。この電子が長期間にわたって安定的に発生するような材料の開発にブラウン管メーカーは凌ぎを削っているそうだ)。ブラウン管内の画面側には、2万ボルトを越える高電圧(なんと新幹線の架線と同程度の高電圧！)がかけられているため、カソードで発生した電子は、目の前にニンジンをぶら下げられた馬のように加速する。つまり電子のビームとなって飛んでいくのである。電子銃にはコンピュータからの映像信号に応じて電子ビームの量を調節する機能、電子ビームの太さを絞り込む（ピントを良くする）電子レンズを構成する機能がある。もちろん、R、G、Bを担当する3組が必要で水平に並んでいる。

電子ビームが飛んでいく先にあるのがブラウン管の画面である。ここには蛍光体と呼ばれる物質が蜂の巣状で塗布されている。蛍光体はその名のとおり電子ビームがあたると光る物質であり、ここでは赤、緑、青に発光する3種類の発光体が規則正しく並んでいる（余談だが、この蛍光体が塗布されている間隔をドットピッチという。狭いほど画面がピチッと引き締まって見える)。R、G、Bそれぞれの電子ビームは、R、G、Bそれぞれの蛍光体のみにあてる必要があるため、蛍光体の前にはそれぞれの電子ビームがそれぞれの色を発光する蛍光体のみにあたるように影をつくるシャドウマスクがある。この関係がうまくいかないと色むらの原因になってしまう。

光の明暗は、電極にかける電圧によって調整する。電圧が強ければ、ビームは強く飛ぶので明るい色になる。反対に、電圧を低くすれば、ビームは弱くなるので薄い色になるというわけだ。ごく簡単にいうと、ブラウン管では、以上のような原理によって画面上に色を映している。



水平偏向と垂直偏向でビームを上下左右に動かして“絵”を映す

ただし、このままでは画面上の中央の1点にビームが集中してしまうので、テレビやモニタには“絵”が映らない（それどころか、このままではガラスが溶けてしまう)。そこで登場するのが、水平偏向と垂直偏向の2つなのである。

高校の物理の時間に、フレミングの法則というのを習ったと思う。ブラウン管では、このフレミングの法則を使って、画面上に“絵”を映すようになっている。具体的には、電極の少し先のあたりの上下左右4箇所に偏向コイルと呼ばれるものを置く。上下のコイルが水平偏向コイル、左右のコイルが垂直偏向コ



飯山電機の本部で受けた嶋谷さんのレクチャーでいろいろな疑問も氷解

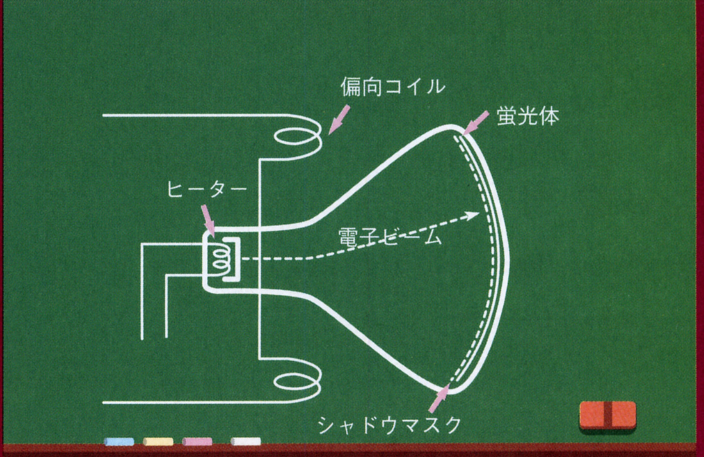


図2　ブラウン管の断面図
電子銃から飛び出した電子ビームは
偏向コイルから発生する磁力によって
方向をコントロールされた後
R、G、Bそれぞれの蛍光体にあたって発光する

イルである。このコイルに電気を流すとビームに対して、垂直および水平方向に磁力線がかかる。この磁力線のかけ方を変化させることで、ビームを画面上の左上から右下までカーブをかけて飛ばすことができる。

ブラウン管で“絵”を映すには、まず画面の左上から水平にビームを移動させ、右端にきたら左側に戻ってその下側にビームを走らせる。以下、同じ原理で画面の右下までビームを移動させることにより、1枚の“絵”が表示できる。そして、この1枚の“絵”を1秒間に何枚か描くことで、残像効果によって人間の目には画面が動いているように見えるのである。

このとき、左から右へのビームの動きを「水平走査」、また水平捜査をしながら上から下へビームが動くのを「垂直走査」という。そしてビームの軌跡を「走査線」という。

画面サイズに比例して解像度も高くするのがモニタ

モニタのカタログなどで、水平周波数とか垂直周波数という言葉が出てくるが、これは水平走査、あるいは垂直走査を1秒間に何回行えるかをあらわす数値である。基本的に、水平周波数は高いほど、また垂直周波数は低いほど、画面の解像度は高くなることになる。

ただし、垂直周波数を高くすると、画面のちらつきが減るので、モニタの場合は、水平および垂直周波数とも、高いものが要求される傾向にある。ちなみに、飯山電機のモニタの場合、17インチの製品の規準値は、水平周波数が23.5kHz～86kHz、垂直周波数が50～120Hzとなっている。これは1秒間に水平走査を2万3500回～8万6000回、垂直走査を50～120回できる性能である。

さて、テレビとモニタで最も異なる点は、この水平・垂直周波数の違い（つまり解像度の違い）である。テレビの場合は、水平周波数は15.7kHz、垂直周波数は60Hz程度で決まっている。これに対して、モニタの場合は、非常に広い周波数に対応している。どうしてこのような違いがあるのだろうか？

テレビの特長は、どんな大画面テレビでも、画面の解像度そのものは同じだということである。たとえば、29インチの大画面テレビでも、14インチのテレビと同じ“絵”が、ただ大きくなって映るだけである。したがって、画面サイズに関係なく、同じ周波数で“絵”を映しても問題はないのである。

これに対して、パソコンの場合は、まず機種やディスプレイカードの種類によって、モニタに出力される水平・垂直周波数に、かなりの幅がある。当然、モニタが狭い周波数にしか対応していなければ、機種によっては正常に画面表示ができない場合も出てくる。このため、最近のモニタでは、上記のように非常に広い周波数をカバーするようになっているのである。このようなモニタを「マルチスキャン」、または「オートスキャン」と呼ぶ。

もうひとつ、モニタの場合は、ユーザーの手元近くに置いて使われるため、画面サイズが大きくなった場合は、その分だけ解像度を高くして、見た目の大きさを同じに保つ必要があるのだ。Macなどはその典型だが、パソコンのモニタの場合は、サイズが大きくなったら、より多くの情報を表示できなければ意味がないのである。

こうしたニーズに応えるためには、幅広い水平・垂直周波数に対応する必要があるのである。これが、モニタとテレビの最大の違いである。

テレビはインタレース方式

もう少し技術的な話を続けたい。

実は、テレビとモニタの違いは、もうひとつある。それは表示方式の違いだ。

テレビの場合、垂直走査を前回の垂直走査のときより、半ピッチずらして行っている。こうすると、低い水平周波数でも、見かけ上は走査線の数が倍あるように見せることができるのである。このような方式を、インタレース方式と呼ぶ。

インタレース方式の欠点は、画面のちらつきが激しくなるということである。ただし、テレビの画面は常に動いており、その上画面サイズに比例して相対的に遠くから見るため、このちらつきはほとんど問題にならない。

これに対して、モニタの場合は、画面が静止している場合がほとんどである。CGのようなものを除いて、動いていたとしても、それは画面の一部であることが多い。そのため、モニタでインタレース方式を使うと、画面のちらつきがモロに見えて、長時間作業をすると、目に疲労がたまる原因となる。

そういうわけで、最近のモニタは、基本的に高解像度でもノンインタレース方式で使えるようになっている（正確には、インタレースとノンインタレースは、モニタで決まるわけではなく、モニタに信号を出す表示装置――ディスプレイカード――によって決まるのだが、ここでは説明を割愛させていただく）。

以上、長々と述べてしまったが、テレビとモニタの違いである。ちょっと見ただけでは、テレビと同じようにしか見えないモニタだが、実際は非常に複雑な製品なのだ。このような違いが、冒頭で述べた、工場の組み立てラインの差になっているのである。それでは、この辺で飯山市の工場に戻ろう。

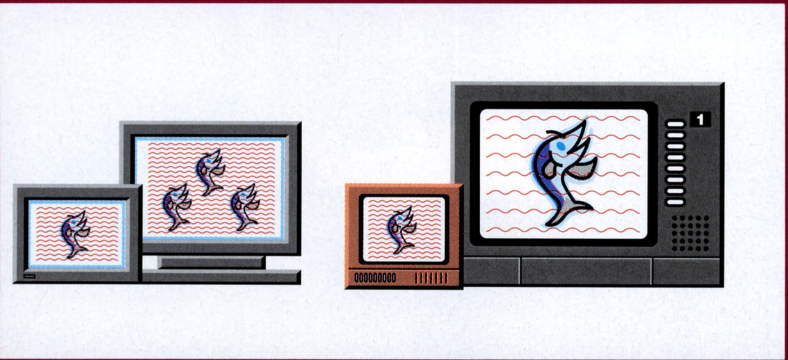
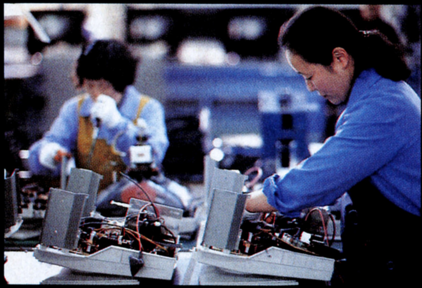


図3　解像度が変えられるモニタと変えられないテレビ
テレビはサイズが大きくなっても解像度は変わらないから
表示される絵がただ大きくなるだけだが
モニタでは、解像度を変えられるため
サイズが大きくなるのにあわせて
表示できる領域を広くすることができる



匡体に基板や部品をセットしていく
前工程段階の作業



前工程が終わりひととおりの
部品がセットされると
4時間の慣らし運転に入る

1本で1日350台のモニタを生産

飯山電機は、長野県飯山市と新潟県上越市に2つのモニタ工場を持っている。

今回取材で訪れた飯山市の工場は、OEMの大画面テレビ生産ライン×1、自社ブランドのモニタ生産ライン×1、OEMのモニタ生産ライン×1の、合計3本のラインがある。自社ブランドのラインでは、1日に350台のモニタが生産される。生産されるモニタは15インチと17インチの2種類である。

ちなみに、上越市の工場は自社ブランドのモニタ専用工場で、3本のラインで17インチと21インチのモニタが生産されている。

飯山市へは、長野駅からJR飯山線に乗り約1時間の旅である。飯山線は、ディーゼルの2両編成という路線で、右手に川、左手に山腹のリンゴ畑を見ながら、ゴトゴトと走って行く。まわりの風景がだんだんさびしくなり、こんな場所に本当にモニタの工場があるのだろうか（失礼）という気がしはじめる。

そんなこんなで、ローカル線の旅に体が馴染んできたあたりで、周囲の風景は再びワイド画面となり、低い山に囲まれた盆地というか小平野のような場所に踊り出る。ここが飯山市である。車窓からの眺めはなかなかの絶景だ。モニタというよりは、なんだか「飯山のおいしい水」でも作っていそうな、そんな感じの静かで美しい景色である。

ガタゴトと猛烈な勢いで動く基板自動挿入機

工場に到着し早速、須藤さんに中を案内していただいた。最初に見たのは、テレビやモニタの中にいれる基板（制御用の電子回路）を作っているセクションである。飯山市の工場では、テレビやモニタだけでなく、すべての製品に使う基板も生産しているのだ。

この基板は、小さな穴が無数に空いた1枚の板（基板）に、数種類の抵抗やコンデンサーなどの電子部品を自動的に挿入する機械を使って生産している。基板のどの穴に、どの部品をセットするかは、あらかじめプログラミングされている。基板自動挿入機は、プログラムされたとおりの場所に、猛烈な勢いで部品をセットしていく。そのときのガタゴトという音といったら、物凄いの何の！

すぐ隣に立っている人間と話をするにも、思いっきり怒鳴りあわなければならないほどのすさまじい音なのだ。もっとも、このセクションはほとんど機械だけしかないので、どれだけ音がうるさかろうと一向に問題はないわけなのだが。

そういうわけで、ここのところは筆者が怒鳴りながらこの文章を書いている様子を想像しながら読んでいただきたい。ガタゴトガタゴトガタガタガタゴトガタゴトガタゴトガタガタガタガタゴトガタゴトガタゴトガタガタガタゴトガタゴトガタゴト……。

テレビより20m長いモニタのライン

モニタの生産ライン（工場のメインの部分）は、シーンと静まりかえった倉庫をはさんで、基板自動挿入機の部屋のちょうど反対側に位置している。出荷を待つモニタの箱が高々と積まれている倉庫を、「おおーっ、コンパックのCMみたい」などとつまらない感想をもらしながらとおりぬけ、生産ラインに足を踏みいれた。最初に聞こえてきたのは、キュルキュルキュル……という低いランダムな音である。音の響き方といい、キュルキュル音の断続的な鳴り方といい、ほとんどブライアン・イーノの環境音楽を思わせるようなシュールな世界。

実はこの音、モニタやテレビが、ゴムのローラーのついたラインの上を、ゆっくりと動いていくときに発せられる、ローラーの回転音なのだ。工場で働く人にとっては、恐らくただのノイズなのだろうが、先ほどの基板自動挿入機の直後ということもあってか、このキュルキュル音が、見学者の耳には妙に心地よく響くのである。モニタとは何の関係もない話だが。

以下、須藤さんにうかがった話をもとに、ラインの全体の説明をしていこう。

冒頭で、テレビのラインに比べてモニタのラインは、張りついている人の数が多いという話を述べた。実をいうと、張りついている人が多い分だけ、ライン全体の長さもモニタの方がテレビの方よりも長くなっている。テレビのラインは全長50mだが、モニタのラインはそれでは足りず、ラインのアタマの部分がU字状のヘアピンカーブになって折り返しており、全長で70mほどあるという。

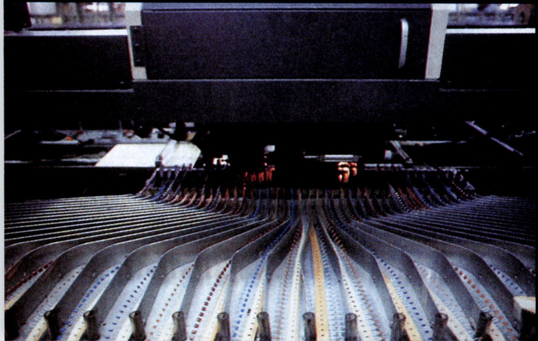
この70mのラインは、⑴前工程、⑵調整、⑶検査、という3つのセクションに分かれている。検査にパスしたモニタは、ラインの最後でカバーをつけられ、箱に梱包され、倉庫に運ばれていくという段取りになっている。

一台のモニタができるまでに5時間

ラインの最初のセクションである「前工程」では、ブラウン管や基板などのセットが行われる。テレビのラインと見比べると、まず最初の前工程から、いきなり多くの人手がかか

このマジックハンドが
猛烈な勢いで部品を挿入するのだ





基板自動挿入機の裏側
セットされる部品が
びっしりと待機している


格子を表示させて
歪みがないかを画面で確認


画面の中央と端で明るさや
色ムラがでないかを厳密にチェック

【飯山電機モニタ工場見聞録】
モニタの秘密
【飯山の里にモニタの秘密を見た】

っている。たとえば、ブラウン管をモニタの下部カバーにセットするのでも、やり方が違う。テレビのラインでは、ラインの反対側にはられた鏡を見ながら作業を行っているが、モニタのラインではすべて目視で行っている。モニタの場合は、はめ込み位置のズレなど、微妙な影響が出るからだという。

また、前工程ではめ込んでいる部品も少なくない。テレビのラインを見ていると、プラモデル感覚とでもいうか、あれなら自分にもできるんじゃないかという、いかにもホイホイといった感じで（ホントはそんな気楽なもんじゃない？）スピーディーに組み立てが進んで行くのだが、かたやモニタのラインはというと、前工程だけでラインの半分を使っているのである。ハッキリいって、ここまで手間のかかるものだったとは！

さて、ラインの半分まできて前工程が終わると、モニタはラインのメインストリームをはずれて、上下2階建てのO字状のジェットコースター・コース（もちろんループやアップダウンなどはないフラットなラインだが）のようなところにまわされる。このサブラインの上で、モニタは電源オンの状態で4時間ほど、グルグルとまわることになるのである。

たとえば、新しくクルマを購入するとエンジンの慣らし運転を行う。あるいは新しいスピーカーを購入するとエージングを行う。それと同じで、モニタも電気を流した状態で4時間ほど慣らし運転をする必要があるのだ。クルマやスピーカーと違うのは、慣らしを工場の中、しかも組み立てラインの途中で行うことである。

なぜ、こうした慣らしが必要なのか？　ブラウン管は高圧がかかるため、4時間ほど電気を流した後でないと、発色や表示位置が安定しないのだ。同じことはテレビにもいえるが、テレビの場合は、画面が常に動いているため、発色や表示位置の調整がモニタほどシビアではないのである。

こうして4時間、電気をつけられてグルグルとまわされたモニタは、再びラインのメインストリームに戻ってくる。ここから先が、調整と検査のセクションである。このようにして、1台のモニタができあがるまでに要する時間は、何と5時間である。

歪み・色ムラ・色ズレなどを細かく調整

「調整」のセクションでは、(1)歪み、(2)色ムラ、(3)色ズレなどの調整が行われる。調整といっても、ここで行われる調整は、ユーザーがモニタの調整パネルを使って行う調整とは違う、より根本的な調整である。調整のためのスイッチ（？）はすべてモニタの内部にあり、カバーをした後ではこの調整は行えない。

見学していて一番面白かったというか、感心したのは、色ムラの調整である。これはどういう調整かというと、画面の中央と端の部分では、明るさに微妙な違いが生ずるので、それを調整するのだ。テレビでは、画面が動いているため、多少の色ムラがあっても問題にならない（人間にはわからない）のだが、基本的に画面が静止しているモニタでは、色ムラがあれば一発でわかってしまう。

そこで、画面を真っ白な状態にして、カメラの露出計のような装置を使って、画面の中央と端を計測し、微調整を行うのである。歪みや色ズレに関しても同様に、デリケートな調整が行われる（写真参照）。

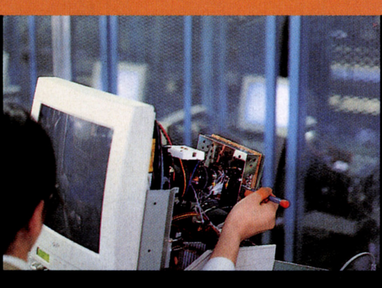
こうして、調整セクションをクリアしたモニタは「検査」のセクションに進んでいく。ここでは、電気漏れなどがないかなどの検査が行われ、パスした製品はカバーをかけられ、箱に梱包される。

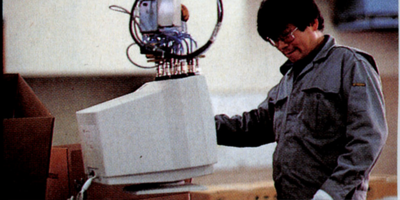
筆者は常々、あの重たいモニタをどうやって箱に梱包しているのか疑問に思っていたのだが、その謎は一目で氷解した。重たいモニタは、写真のような吸盤つきの機械で、実に優雅に箱に梱包されていた。「うーむ。これは是非、我が家にも欲しい！」と思ってしまった。もちろん、家に置く場所などありはしないのだが、それにしても面白そうではないですか！

最後に、飯山電機カルトクイズ！

こうして、パソコン誌初（？）のモニタ工場見学ツアーは終わったのだが、最後にひとつ、ちょっと面白いクイズをみなさんにお出ししよう。

IDEKのモニタの箱には、飯山市の山並（？）を描いたイラストと挨拶文が印刷されているのだが、このイラストの色と挨拶文が春夏秋冬で変わることをご存じだろうか？つまりこれを見れば、自分が購入したモニタがいつ頃作られたものなのかわかるのだ。春の色はピンクで、挨拶文は「山、芽吹き　雪解けの音奏でる　奥信濃より　心を込めてお届けします」である。さて皆さん、初夏の色と挨拶文は何でしょう？


画面を見ながら微妙な調整を行う


あの重いモニタを持ち上げるのだから
吸盤の威力というのもスゴイ

モニタのえらいひと

モニタってとらえどころのないヤツだ。モニタ選びが重要だと言われても、なにをどう選んでいいのかその手がかりもないというのが、正直なところだ。わからないことがあれば、作っている人に聞くのがいちばん。ということで、その技術力については折り紙つきのメーカー、株式会社ナナオの技術者に、モニタのしくみのことから良いモニタの条件までを、特別にレクチャーしてもらうことにした。

モニタのしくみってどうなってる？

パソコンのモニタを初めて前にした時に、誰もが浮かべるのは「テレビとどこが違うの？」という素朴な疑問だろう。同じように四角いブラウン管がついていて、素人には何が違うのやらさっぱり見当がつかない。だから、人情として、それなら安いテレビをパソコンにつないでみたい、というケチ臭い考えが浮かんできてもしょうがないと思う。ところが、たいていのパソコンではこれができない。

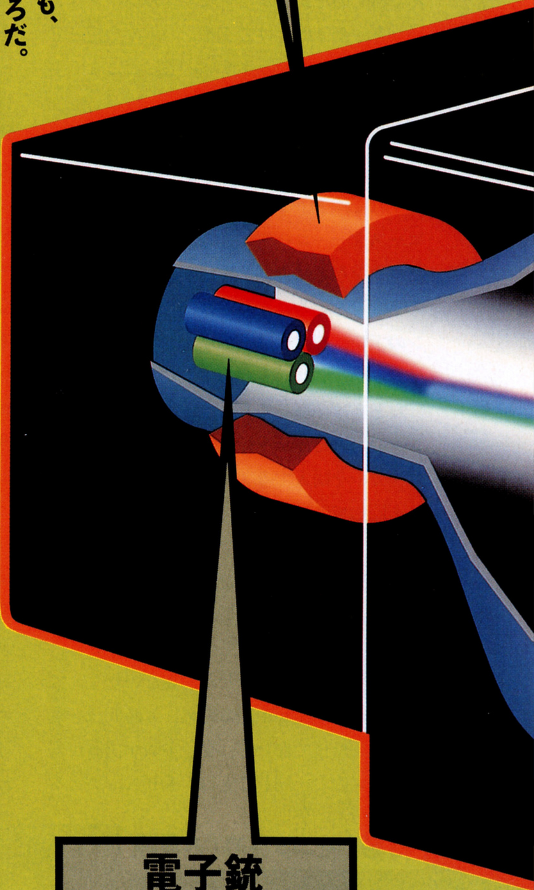
それじゃ、一体モニタとテレビはどこが違うのって話になるわけだが、その謎に迫るためには、まず第一にモニタのしくみを知っておかなければならない。

しくみを解明するには、モニタを解剖するのがいちばん、とばかりにモニタをパカっとあけて見れば、そのほとんどを占めているのはブラウン管を使ったCRTだということがわかる。このCRTをさらに解剖すると、右の図のような構造が現れるわけだが、実際には素人がこんなことをするとモニタが再起不能になるだけでなく、本人もケガをするのがオチなので決してマネはしないように。

さて、CRTの中を覗いてみると、CRTの付け根の後ろに電子銃と呼ばれる装置があることがわかる。電子銃という音の響きには、昔のB級SF映画に登場する銀色のスーパーガンのイメージがあるが、CRTの電子銃も、じつはモニタの前に座ったあなたに向かって電子ビームを機関銃のように絶え間なく撃っている。ただし、電子銃から発射されるのは、殺傷ビームではない。「この電子ビームがスク



モニタのえらいひと
ナナオ事業促進課・清水敏一さん



ヨーク

電子銃から出た電子ビームは磁場をかけられない状態では直進するが、多少の磁気で簡単に曲げることができる。ヨークはCRTの根元にあるコイルであり、パソコンから送られた走査周波数に従って電圧をかけ、磁場を変化させる。その力で電子ビームを曲げて、画面のどこにビームが当たるかをコントロールする。スクリーン全体にまんべんなく電子ビームが当たるのは、このヨークが働くからだ。

電子銃

画面に絵を映し出すための電子ビームを打ち出す、文字通り電子のガン。パソコンから送られてきた信号に従い、RGB３色に対応する電子ビームをそれぞれ強弱をつけて発射する。このビームの強さが、画面の明るさとなるわけだ。通常はRGBの３色に対応して電子銃自体も３つあるが、トリニトロン管だけは１本の電子銃から発射している。

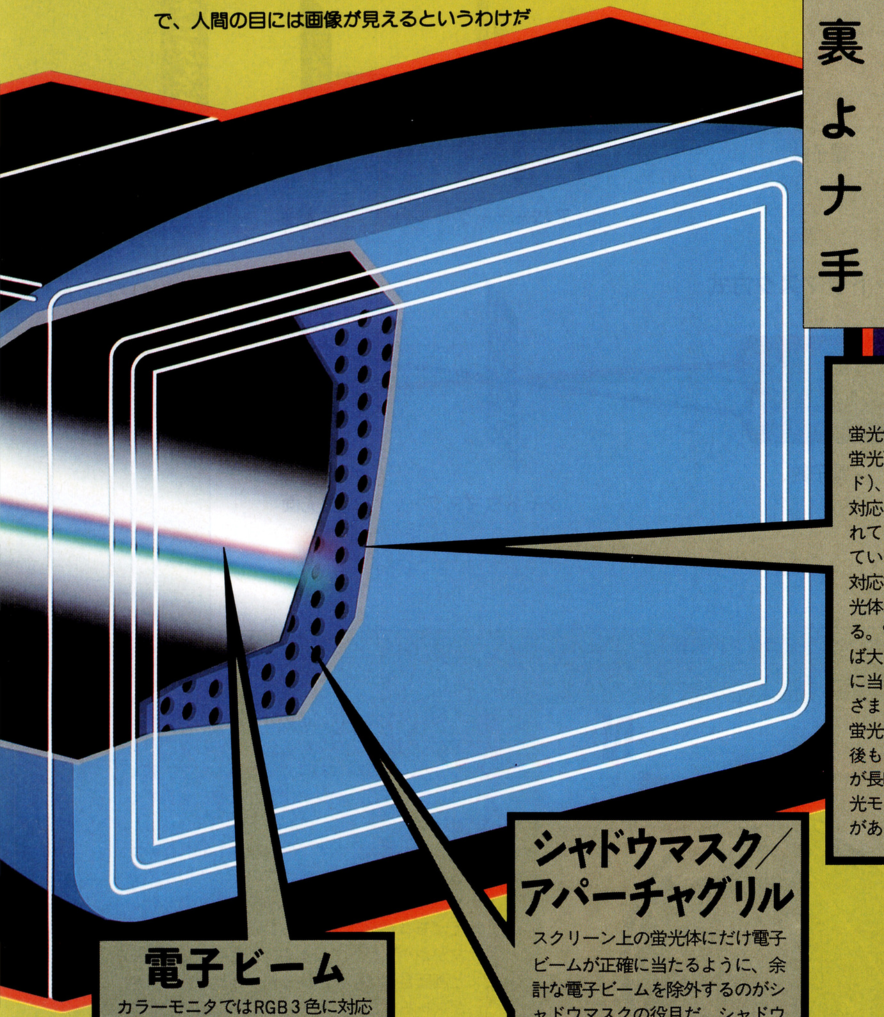
リーンの裏のR(レッド)G(グリーン)B(ブルー)の３原色の蛍光体に当たることで、画像が映るんです」と語るのは、今回の特集に協力していただいたナナオ東京営業所の常岡さん(ナナオの東京営業所にはショールームもあり、ナナオの製品がすべてわかる)。

電子銃から出た３本のビームは、CRTの根元にさしかかると、そこにあるヨークという装置の磁気の力により向きを曲げられる。ヨークは磁気を目にとまらない短いサイクルで変化させることによって、ビームをCRTのスクリーンのあらゆる方向に向けて照射させているのだ。ヨークで向きを変えられた電子ビームは、次にスクリーンの直前で、蜂の巣のように無数の穴が開いた金属板・シャドウマスクにぶつかる。ビームはシャドウマスクの穴を通ることで、スクリーンの裏面にびっしりと配置されたレッド、グリーン、ブルーの蛍光体に正確に当てられる。そして、この蛍光体が、電子ビームが当たると光り出すことで、人間の目には画像が見えるというわけだ

さて、これでモニタの動くしくみをざっと説明したわけだが、この構造は、じつのところテレビとほぼ同じである。原理だけをとれば、違いなんてどこにも見あたらない。双子の兄弟と呼んでもいいほど、この２つはよく似ている。しかし、にもかかわらずそこにはスペースシャトルと電卓ほどの決定的な違いがある。

「テレビは受動的に離れて〝見る〟もの。それに対してモニタはインタラクティブに接近して〝使う〟もの。そのため、ユーザーが快適に使えるように様々な技術が駆使されていなければならない」(ナナオ、常岡さん)。つまり、精度や走査の回数など、さまざまな技術すべてが、テレビとモニタでは違うわけだ。そこで、次ページでは、ナナオからうかがった話も交えながら、モニタの技術をぐぐっと掘り下げて解説したい。

モニタの裏も表もよめるナイショの手ほどき



蛍光体

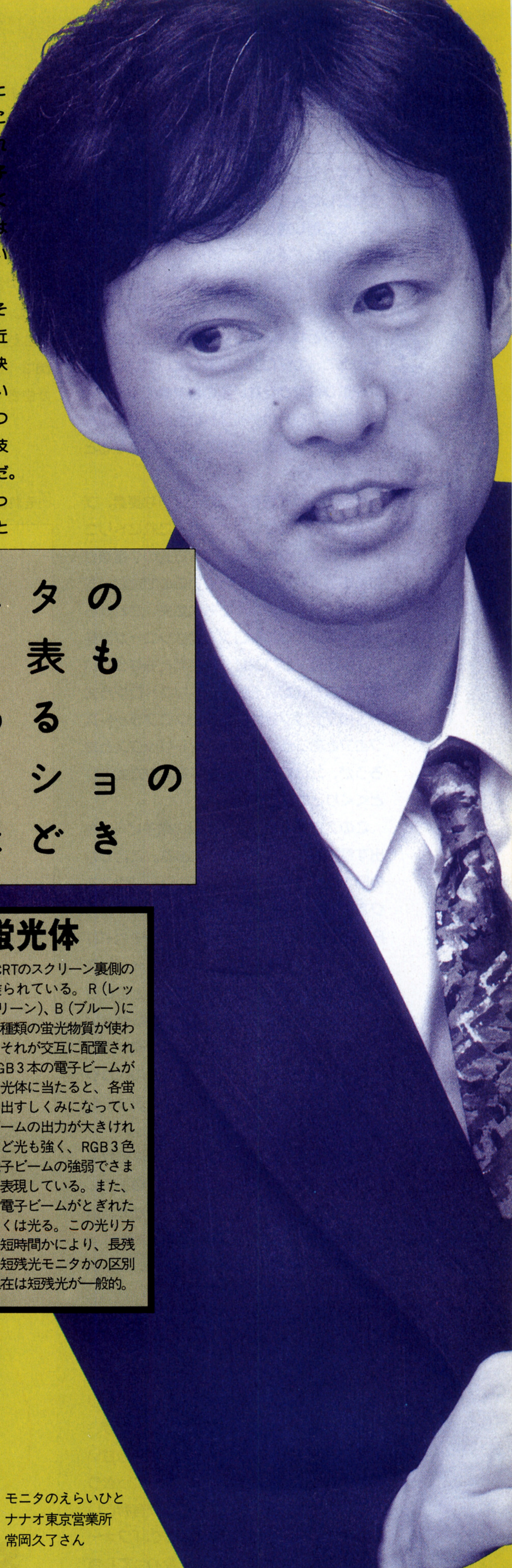
蛍光体は、CRTのスクリーン裏側の蛍光面に塗られている。R(レッド)、G(グリーン)、B(ブルー)に対応した３種類の蛍光物質が使われていて、それが交互に配置されている。RGB３本の電子ビームが対応する蛍光体に当たると、各蛍光体が光り出すしくみになっている。電子ビームの出力が大きければ大きいほど光も強く、RGB３色に当たる電子ビームの強弱でさまざまな色を表現している。また、蛍光体は、電子ビームがとぎれた後もしばらくは光る。この光り方が長時間か短時間かにより、長残光モニタか短残光モニタかの区別がある。現在は短残光が一般的。

シャドウマスク／アパーチャグリル

スクリーン上の蛍光体にだけ電子ビームが正確に当たるように、余計な電子ビームを除外するのがシャドウマスクの役目だ。シャドウマスクは蛍光体に対応した細かな穴が多数開けられている。実際には、電子ビームのほとんどはこのシャドウマスクに当たって吸収され、熱に変えられてしまうため、熱に強い素材が研究されている。また、トリニトロン管などではアパーチャグリルと呼ばれる格子状の装置がシャドウマスクの代わりに使われる。

電子ビーム

カラーモニタではRGB３色に対応した３本の電子ビームがある。電子銃の中についたレンズによって焦点が絞られ、スクリーン上にフォーカスされるようになっている。ヨークでこの電子ビームが曲がる角度が大きければ大きいほど画面の隅のゆがみが大きくなる。そのため、高級なモニタほど奥行きを大きく取り、電子ビームの曲がる角度を減らしている。



モニタのえらいひと
ナナオ東京営業所
常岡久了さん

文・後藤弘茂　写真・渡邉高士

モニタのカタログの裏の裏を読む

トリニトロンはなんでくっきり?

さて、モニタの基本的なしくみは前ページで解説した通りだが、しくみを知っただけでモニタの善し悪しを判断できるわけでは、もちろんない。そこで、このページでは、モニタのカタログに書かれているドットピッチだとかフラットスクエアといった難解語の意味をキチンとわかるように説明したいと思う。その上で、カタログには書いていないけどモニタ選びに欠かせない裏の裏を教えよう。そうすれば、自分のテイストに合ったモニタを、自分の判断で選ぶことができるようになるというわけだ。

まず、画像を映すいちばん大切な要素、ブラウン管の方式についてだが、これにトリニトロン方式とシャドウマスク方式の2種類があるのは、何となく知っているのではないだろうか。もし知らなくても大丈夫、これから解説する。トリニトロン方式はソニーが開発し、高品位ブラウン管の代名詞ともなっていた特殊な方式だ。そして、トリニトロン方式以外のブラウン管は、カタログにフラットスクエアとあろうが、ドットマトリックスとあろうが、たいていはシャドウマスク方式とひとくくりにできる。

この2方式の違いは、RGBの電子ビームを出す電子銃とマスクの部分にある。ここで右の図1を見てもらいたい。下のシャドウマスク方式では、電子ビームを発射する電子銃がRGB各色ごとに3本あって、3本がそれぞれ同じマスクの穴を通り、蛍光体にフォーカスすることがわかるだろうか。対する上のトリニトロン方式では、電子銃はひとつしかない。ただし、その中にRGB各色の光源が横一列に並んでいて、それがシャドウマスクの代わりに格子になったアパーチャグリルを通って蛍光体に届く。

しくみが違って、じゃあ一体どんな差があるのかということになるわけだが、格子では穴より通るビームの光の量が多いとかで、画面も明るくなりやすく、またモニタ表面は普通のモニタのような球面状ではなく、円柱状に曲がるので、映り込みも避けやすい。

何だかトリニトロンはいいことづくめのようだが、じつはここに落とし穴がある。一般にトリニトロン方式のモニタの方が高価で、ちょっとモニタについて聞きかじると、トリニトロンをありがたがる傾向がある。だが、実際にはトリニトロンでもフォーカスの甘いものがあれば、シャドウマスクでもくっきり画像のものもある。トリニトロンが有利というのは、あくまでも原理的なことで、「フォーカスは、モニタの電気回路でも変わってしまう」と教えてくれるのはナナオの東京営業所営業技術係の常岡久了係長。

このフォーカスは、「テレビならチョッとフォーカスが甘くてボケていてもそれほど気にならないが、モニタでは文字が読みにくくなり、作業にストレスたまる」(ナナオ、常岡さん)と、実用になるかどうかのたいへんな問題であるワケだ。もちろんこのあたりの事情はカタログには反映されないので、この問題をクリアするには、実際にモニタを見る必要がある。自分の目で見るのが一番なんて、月並みな結論だが、モニタ選びに関してだけは「百聞は一見にしかず」という昔からのことわざが生きている。

カタログスペックを盲信するな

それに、自分の目で見るにしても、漫然と眺めるだけではダメで、チェックのための知識が必要だ。たとえば、画面の明るさは、モニタを店頭で展示してあるところでは、明るい方が目立って、いいモニタのように見える。ところがただ明るいからいいかというとそうではない。「白っぽい部分がきちんと見えないシロぼけという現象が起きたり、明る過ぎて長く使っていると目に悪いかもしれない」(ナナオ、常岡さん)という。

ところで、さっきトリニトロン方式では蛍光燈などの画面への映り込みが少ないと書いたが、シャドウマスク方式でも現在の主流モニタはスクリーンがなるべく平坦になるように作られているので、この問題は解決ズミだ。こうしたモニタは、フラットパネルとかフラットスクエアなどと呼ばれるが、みんな原理

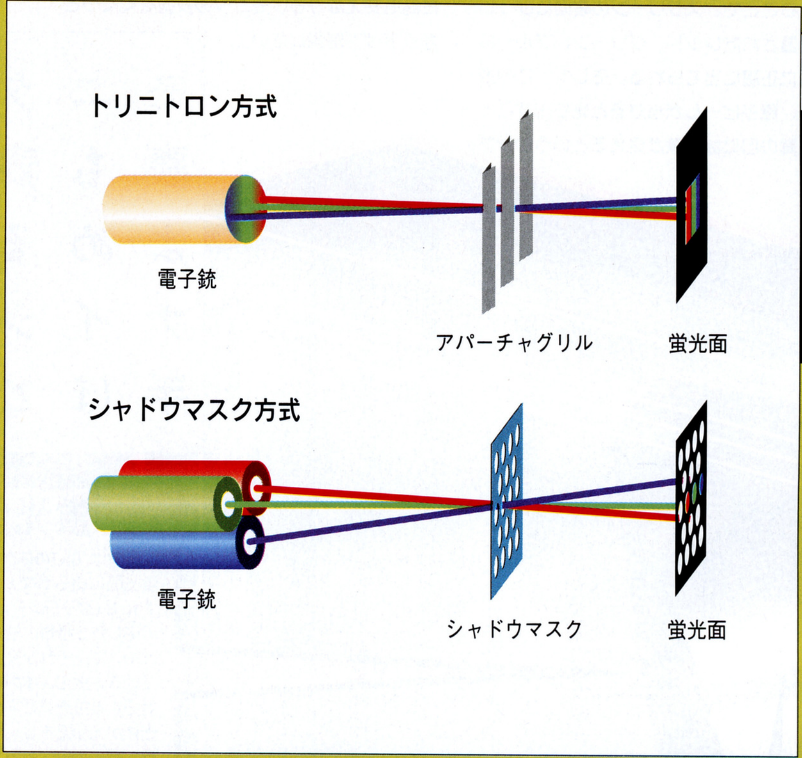
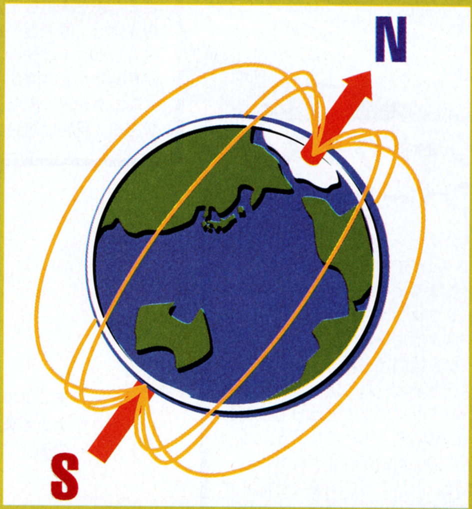


図1　トリニトロンとシャドウマスクの違い



地磁気がモニタに影響するって本当?

モニタを据え付ける時には方角を確かめた方がいいかもしれない。いや、別に鬼門があるとか、そういうわけじゃない。ただ、置く方角によって、地球の磁気が画像に影響するだけだ。

えっ、本当？　と半信半疑かも知れないが、これはまぎれもない事実なのだ。ナナオのショールームで見せてもらった実験では、たとえばモニタを北に向けると画面は右が上がり左がやや下がってしまう。これを東に向けると画面自体は平行になるが、今度は微妙に色がズレる。これは電子ビームが地磁気の影響で曲がってしまうために起こる現象だ。と言っても、CADなど厳密な用途でなく、一般ユーザーが使う分にはまず気にするような程度ではないし、多くのモニタでは補正もできるので、そんなにビビる必要はない。

しかし、もし北半球のモニタを南半球に持って行ったら、どうなるか？　これはもう全く使い物にならないのだそうだ。

モニタのえらいひと

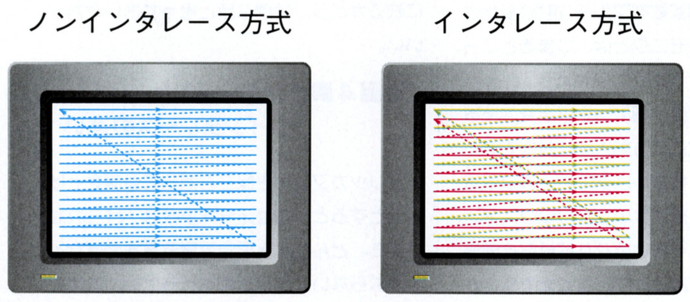
的には同じ。しかし、これらフラット型モニタにも画面の端ではフォーカスが合いにくいという弱点がある（これはどんなタイプのモニタでも共通の弱点ではあるが）。これは、スクリーンの真ん中だけを見ていては、いつまでたってもわからない。重箱の隅ならぬ画面の隅をじっくり眺める必要がある。

色ズレも目で確かめないとわからない項目のひとつ。色ズレとは、点や線の周辺に色のにじみが見える現象で、電子ビームが狙った蛍光体にきちんと当たらずにズレてしまう、ようは電子銃の的がはずれたために起こる現象だ。これは補正できるモニタとできないモニタがあるので、その点も要チェック。それから、画像のゆがみも問題だ。

こうしたモンダイは､「表計算ソフトで升目のワークシートを広げてみればよくわかります」とナナオの常岡さんはアドバイスしてくれる。解像度が変わると問題が出てくるモニタもあることもおぼえておこう。

また、モニタに使われているブラウン管自体に個体差もある。これは、ブラウン管のしくみから、ある程度どうしようもないのだが、ナナオのように「ブラウン管１台１台ごとに細かくチェックして、出荷前の調整によって個体差を吸収、ユーザーにはわからないようにしている」（ナナオ、常岡さん）ような良心的なメーカーもある。

ところで、モニタの性能の指標となるカタログスペックにドットピッチというのがある。これは、シャドウマスクでは穴と穴の間隔、トリニトロンでは格子の間隔を示す数字で、よく「0.28㎜」といった具合に記載されている。小さければ小さいほどとうぜん精細な画像となる……ハズだが、これにもじつは?マークがつくのだ。常岡さんは「ドットピッチが示しているのは、あくまでも穴の間隔だけ。たとえ0.26㎜と精細なドットピッチのモニタでも、フォーカスがしまってなければ0.30㎜と同じ程度の画像になってしまう」と、あくまでもカタログスペックは紙上のもの、本当のモニタの性能を反映しているわけではないことを強調する。



左がノンインタレース、右がインタレースの画面の走査方法だ。ノンインタレースでは、１行ずつ順番にちゃんと走査してゆく。しかし、インタレースでは最初に緑色のラインを走査、次に赤色のラインを走査と、順番に走査する。インタレースは、まだ高解像度に対応できるモニタが高価だったころ、一般的に使われていた。PC-98シリーズの昔のハイレゾ機（XLやRLなど）の1120×750ドット表示もインタレースだった。また、今のビデオ回路やビデオカードでも、高い解像度になると、インタレースとノンインタレースの２つのモードを備えていることも多い。（詳しい解説は65ページに）

図2　インタレース方式とノンインタレース方式の違い

高解像度時代の常識7項目

GUI時代で面倒になったモニタ選び

モニタ選びがかくも複雑で面倒なしろものになってしまったのは、MS-Windows3.1やMacintoshでの高解像度表示が当たり前になってからだ。つい数年前までは、モニタ選びなんて牧歌的なもので、こっちの方がドットピッチがちょっと細かいなんて程度で比較していたものだった。でも、今では比較する項目が多すぎて､「素人さんは手を出すとヤケドするよ」みたいな険悪なムードになってしまった。

GUIの時代になって何が変わったかと言うと、ひとつはモニタの善し悪しがはっきりと見えるようになったコト。ナナオの常岡さんによると、MS-Windows3.1の普及の影響は大きいという｡「DOS時代は黒地に白文字でグラフィックスもあまり使わなかったために、フリッカーやややや甘いフォーカス、色ムラがあっても、普通の人はまず気がつかなかった。それが、白地にカラーのグラフィックスを映し出すMS-Windowsになって違いに気づき始めた」（常岡さん）。Macintoshだって、モノクロ機が主流の時代には、ディスプレイのことなんてあんまりうんぬんされなかった。

そして、もうひとつ重要な要素は、今までの640×480(または400)のワクを破る高い解像度の画面が、せっかく手軽に使えるようになったのだから、ここは思いっきり広い画面を使いたい、という欲求が吹き出したことだろう。

ところが、この高解像度表示というヤツがなかなかややこしい。走査周波数だとか、インタレース表示だとか、わけのわからない単語がまた続出。それに、ことはモニタだけでなく､パソコン本体やビデオカード（グラフィックスアクセラレータカード）やビデオ用RAM、ケーブルなどすべてに及んで来るので、果たして自分のマシンでどうやって高解像度の表示ができるのやら、と悩む人が続出するのも不思議ではない。まあ、そうした状況だからこそ、モニタ特集なんて企画も成り立つのだから、それはそれでメデタイのだが、高解像度表示にまつわるすべての疑問に答えるのは並み大抵ではないのだ。

常識１■解像度の決め手、水平走査周波数

高解像度の表示の基本をマスターするのに、まず知識としておさえなければいけないのは、走査周波数だ。走査周波数は、画面の解像度や使えるパソコンの機種などを限定する重要な要素である。

すでに、しくみの解説で、電子銃から出た電子ビームは、ヨークにより偏向させられる

高解像度時代の常識7項目

と書いた。ヨークは磁場を目にもとまらぬ早業で変化させることによって、ビームを上下左右に走査、つまりなぞらせて、スクリーン全体を照射している。だから、瞬間瞬間を取ると画面上には常に1カ所にしか電子ビームが当たっていない。つまり画面の1カ所しか光っていないわけだが、そこが人間の目のイイカゲンなところで、残像が残るためにあたかもスクリーン全体が光っているように見えるワケだ。

電子ビームは前ページ図2の左側の絵にあるように、画面を1回水平になぞると、次に下の段に移動、今描いた1本の走査線のすぐ下の1本をなぞり始める。こんなコマネズミのような動きを電子ビームは画面の上から下まであっと言う間に繰り返し、終えたらもう一度画面の左上に戻るのである。

これが、どれぐらいめまぐるしいかと言うと、けっこう想像を絶している。17インチモニタでは標準的に使われる高解像度1024×768ドット画面では、水平走査周波数は56.5kHzの場合が多いが、これは、画面の左から右へ移動して1本の走査線を描くことを1回と数えると、1秒間になんと約5万6000回!の水平走査が行われていることを意味している。5万6000回/秒、頭がくらくらしそうな数字だが、最近のモニタは80kHz、つまり約8万回くらいまでは対応しているから恐れ入る。

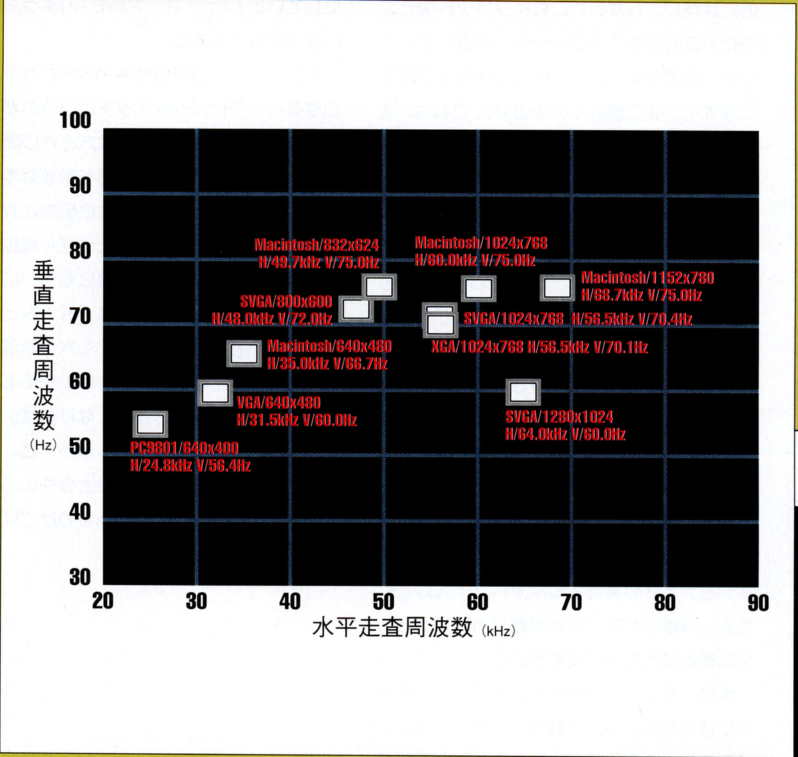


図3　各解像度の走査周波数

常識2■垂直走査周波数でちらつき加減がきまる

さてさて、これで水平走査周波数の謎は解けたわけだが、垂直走査周波数の方は、いったい何を表しているのか?　こちらは、じつは水平走査を繰り返しながら画面のいちばん下まで行き、それからトップへ戻る一連の垂直の動きを1秒間に何回繰り返すことができるか、つまり1秒間に画面全体を何回書き換えることができるかを示している。この垂直走査周波数は高ければ高いほど画面のちらつきが少なくなる。よく「フリッカフリー」つまりちらつきがないと言われるのは、この垂直走査周波数が70Hz以上を指す。

常識3■今や時代はマルチスキャン

さて、繰り返しになるが、この2つの走査回数は画面の解像度を決定する。

それはつまり「水平走査周波数÷垂直走査周波数=縦の解像度」という単純な式で表される。ん?　と思うかもしれないが、考えて見れば当たり前の話で、もし5万6000回(56kHz)の水平走査を行う間に、70回(70Hz)の垂直走査を行うとすれば、1回の垂直走査の間に800回の水平走査、つまり、画面に800本の走査線を描くことができる。ウーム、これで縦768ドットの画面を表示するわけだからつじつまが合った。

ここで賢い読者ならもうおわかりだと思うが、水平走査周波数と垂直走査周波数を変えることで、モニタは多くの画面解像度に対応できることになる。マルチスキャン、つまりスキャン(走査)周波数をマルチ(複数)変化させることができるモニタとは、つまるところ、そういう機能を持ったモニタをいう。

マルチスキャンは、幅広い水平走査周波数と垂直走査周波数に八方美人的に対応できる。図3が、代表的な機種やビデオカードがサポートする解像度と周波数のマトリックスだ。実際にはこの3倍くらい色々な解像度と周波数の組み合わせがあるので、あくまでもこれは一般的な例だが、モニタを選ぶ時には、自分の使いたい水平・垂直両方の周波数が、そのモニタでカバーされているかどうかを見る必要がある。たとえば、海外製モニタではPC-98シリーズのノーマルモード640×400ドットは、周波数が低い方にずれ過ぎているので、まずサポートしていない。逆に1280×1024ドットや1152×870ドットとなると、水平走査周波数が60kHzを軽く超えるので、これもカバーできないモニタが現れるというワケ。

ただし、カタログ上で対応していても、実際使ってどうかとなると、話はまた別。ここでも「カタログを信じるな」という話がシツコク出て来るのだが、対応する周波数域が広くなればなるほど、調整しなければならない点が増え、モニタ作りはどんどん難しくなる。技術力が必要だ。

「マルチスキャンと言っても、どの周波数で表示してもゆがみなどが生じないようにするのはたいへん難しい。実際には、代表的な周波数だけ調整している場合もあると聞きます。当社の場合は違いますが」(ナナオ、常岡さん)という証言もある。とくに高い周波数となると、信頼性を保つのは難しい。実際にきれいに映るかどうかは別な話と思っておいた方がいい。

常識4■インタレースとノンインタレースの違い

フリッカフリーを保ちながら解像度を上げようとすると、垂直走査周波数は下げられないから、どんどん水平走査周波数を上げなくてはならない。水平走査を行うには、実際に電子ビームがチョコマカ動くわけだから、周波数を上げると言っても物理的な限界がある。もちろんコストも跳ね上がる。

そこで使われるようになった手法が、インタレースというものだ。インタレース方式では63ページの図2にあったように、水平走査を1本置きにしか行わない。それじゃ、歯抜けの画像になってしまうと心配するかもしれないが、それは大丈夫。次の回でちゃんと飛ばしたラインを描いてゆくのである。これなら水平走査の回数が少なくても、ちゃんと高い解像度になる。実際にテレビはインタレース方式でやっているノダ。

ところが、なーんだ、カンタンなはなしじゃん、それならいくらでも解像度を上げられると思ったら大マチガイ。このインタレース方式にも問題がある。1本置きに走査しているわけだから、どうしても画面がちらついてしまう。それで最近ではきちんと全画面を1

回で走査するノンインタレース方式が主流になっている。テレビなら、ちらついても大したことはないけれど、細かい文字を見るモニタでは目によくない。インタレース方式はあくまでも次善の方法だ。

常識5■蛍光体の残光でモニタの使いみちが決る

ちなみに、ちょっと誤解のないように言っておくと、別にインタレース方式専用モニタがあるわけではなく、同じモニタでインタレースとノンインタレースの両方式に対応できる。もっとも、一応「インタレース向き」というのはある。蛍光体の残光が長く残る「長残光」タイプがそれで、逆に言えば、今のモニタ主流の「短残光」タイプはノンインタレース向きということだ。

この2方式の違いというのは、あとで説明するパソコンの方のビデオ回路が制御している。だから、気づかないでインタレース方式で表示させているなんてこともあるので、何かやけに画面がチラチラするなと思ったらチェックした方がいいかもしれない。

モニタの
えらいひと

常識6■ビデオ回路で解像度／色数が決まる

ところで、解像度や色数を実際に決定するのは、モニタではない。パソコン本体のビデオ回路やグラフィックスアクセラレータカード、ビデオカードなどが決定してしまい、モニタはそれを表現できるかどうかが問われるだけだ。だから、せっかくいいモニタを買ったのに、欲しい解像度や色数がでないじゃないか、とモニタメーカーに文句を言っても始まらない。関係ないようだが、パソコン側のビデオ回路などについても知っておく必要がある。

モニタに表示できる解像度と色数は、ビデオ回路についているビデオ用RAMでほとんどが決まる。さて、RAMと解像度や色数の対応表は図4の通りだ。エラそうな図になっているが、じつはこれ、ドット数×横ドット数×色の表示に必要なビット数＝必要なVRAMの量というだけの単純な計算式で、誰でも計算できる。色数は増えれば増えるほど必要なビット数も多くなる。256色を表すには8ビット、6万5000色を表すには16ビット必要だ。もっとも、実際のビデオ回路やドライバソフトによっては、必ずしもこの通り表示できるわけではない。また、RAMの種類も影響する。

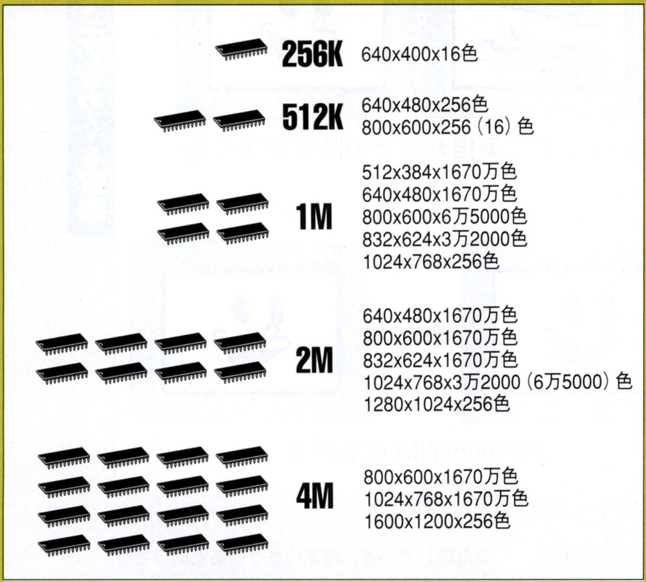


図4　VRAMと表示色の関係

ビデオ用に使われるRAMにはVRAM（デュアルポートRAMとも呼ばれる）とDRAMの2種類がある。VRAMではデータを書き込んでいる最中でも読み出しができるため、高速にデータの転送ができる、つまり高解像度／多色表示ができることになる。ただし、その代わりにコストも高くなる。

さて、ビデオ用RAMに蓄えられたデジタル信号は、DAC（デジタル・アナログ・コンバータ）というチップが、モニタが理解できるアナログ信号に変換して送り出す。この時、テレビのような自然画像と違い、コントラストがはっきりしたコンピュータ画像では、アナログ信号は急激な変化の多い波形となる。それをきっちり変換できなければ、当然画像はボケてしまうわけだ。もちろん、モニタ側にもそれに対応できる分解能がなければダメなわけで、一般的には、よく映像信号帯域とかビデオ帯域とかカタログに書かれている数字が100MHz以上であればよいと言われている。まあ、このあたりは考えだしたら切りがなく、やれやれ、美しい映像を手に入れるのは難しい。

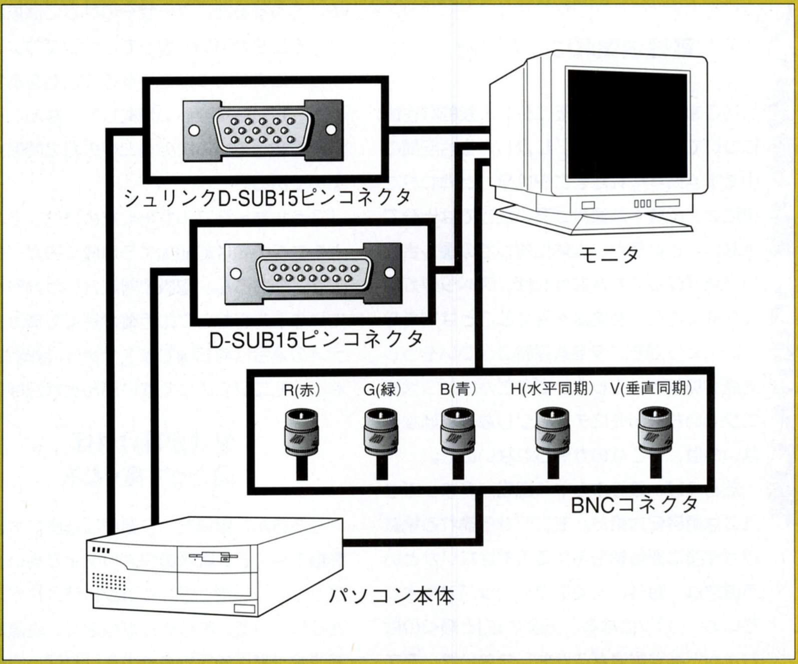


図5　コネクタの種類

常識7■ケーブルだっておろそかにできないぞ

さて、解像度が高くなると周波数も高まるので、ケーブルも重要な問題になってくる。ケーブルには標準的なD-SUBと呼ばれるタイプのコネクタをつけたものと、BNCというコネクタの2種類に大別できる。その違いは、BNCではRGB各色と走査周波数信号を別々に接続するのに対して、D-SUB系ではひとつのコネクタで接続していることだ。要はBNCの方がエラくて、それはディスプレイに接続する時に生じる映像信号の反射を防ぐことができるなどの理由による。しかし、これもBNCがどんな場合でも必ずいいというわけではない。D-SUBで十分であることも多いし、「それよりもケーブルではシールドがきっちりされていて、ノイズを拾わないようになっていることが重要」（ナナオ、常岡さん）でもある。

というわけで、高解像度時代のチェックポイントは以上の通りだが、はっきり言ってややこしい。それに、こんなことに詳しくなっても女のコにもてるわけではない。不毛な知識といえばそれまでなのだが、それでもちょっと知ってると知ってないとでは、パソコンの使用環境の快適さが全然違って来る。とりあえず、この記事程度のことは常識として知っていても損はない。

人と環境に優しいモニタ工学

電磁波漏れには要注意

ここまでの説明は、モニタの一般的な性能についてが中心だった。しかし、生活空間の中で本当にすぐれたモニタは？　と問われた時には、画質や解像度が高いだけでは十分ではない。というか、人体に対しての優しさという点がクリアできなければ、スペックがいくら高くても、及第点を与えることはできない。ぼくらがモニタを選ぶ時に、ついそうした点を見落としてしまいがちだが、じつはモニタでいちばん先にチェックしなければならないのは、そこなのかもしれないのだ。

たとえば、最近ようやく認識が高まってきたのは電磁波対策だ。モニタから漏れる電磁波が健康に悪影響を与えるのではないかという懸念は、海外、とくにヨーロッパで高まっている。「ガンになる、流産する」と騒ぐのはちょっと神経質過ぎるかもしれないが、モニタは日常的に向かい合う機器なので、人体に影響があるという疑惑が少しでもあると聞けば、うーんと考えてしまう。医学的に立証されているわけではないから、悪いときめつけるわけにもいかないが、それでも、自分の体のこととなると、やはり黙っているわけにもいかない。疑わしきはなんとやらで、やっぱり何らかの対策がほどこされている方がいいに決まっている。

ところが、この問題に関しては、日本では、まだそれほど意識が高まっていないし、基準づくりも進んでいない。世界ではどうかと言うと、「すでに論議が進んでいてスウェーデン政府の定めたMPR-IIという厳しい基準が、一般的なガイドラインとして浸透しています。また最近では、これも同じスウェーデンの民間団体が定めた、より厳しいTCO-IIという規格に沿うようになりつつあります」（ナナオ、常岡さん）という。

しかし、日本では普通、パソコン雑誌がそういった観点からモニタを取り上げることはまずない。アメリカやヨーロッパのパソコン雑誌が、「安全なモニタ」みたいな特集をさかんに組むのとは対象的だ。日本となると、モニタのカタログにも、どの規格をクリアしたかの情報は、自信のあるメーカーしか書いていない。

というわけで、重要な問題にもかかわらず、電磁波対策は、自分で情報を集めて自衛するしかない。まあ、カタログに明記してあるメーカーはとりあえず安心と考えていいだろう。

電磁波は２台モニタを並べて置こうとした場合にもかかわって来る。つまり、電磁波の漏れを防ぐ対策がされていない（あるいはその対策が甘い）モニタがあると、並んだ他のモニタに影響を及ぼしてしまい、画面が揺れたり、色ズレが起こるなどの相互干渉が起きる。そうすると、ユーザーのなかには揺れた方のモニタが悪いと思って、ナンダコノとメーカーに文句をつけたりすることもあるわけだが、じつはすずしい顔をして、なんともない風を装っている隣のモニタの方に問題があるのである。

「こうしたトラブルを防ぐためには、モニタとモニタの間は約60cmくらい置くのが一般的です。もちろん、電磁波対策がしっかりされているモニタならこの距離が短くて済み、ナナオの場合は約15cmです」（ナナオ、常岡さん）など、モニタによってずいぶんと状況は違う。

画質が悪ければ頭だって痛くなる

もちろん、画質だって結局は健康に大きな影響を与える。画像のクオリティが高い、つまり色ズレやボケがなくコントラストがはっきりしていて、映り込みが少なく、垂直走査周波数が高くチラツキが少なければ、自然と目の疲労は少なくなる。こうした点に問題があるモニタだと、目が疲れて果ては頭痛がしてきたり、ひどくなれば吐き気や眠気まで起こる可能性がある。えっ、眠気はいつものことだって？　それは別の問題でしょう。

まあ、このあたり、CPUスピードが多少遅くたって、RAMやHDDの容量が少なくたって健康に影響はないことを考えると、モニタの重要性がわかる。だから、健康的に過ごそうと思ったらモニタだけは、高い品質のものにするべきなのダ。

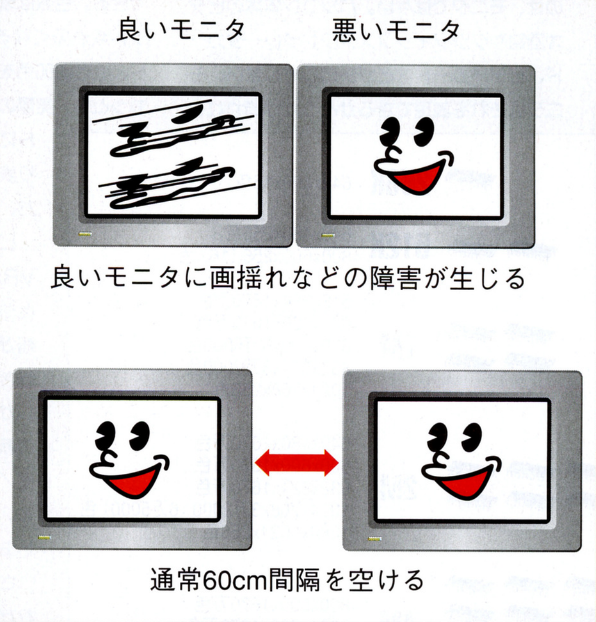


図６　モニタを２台設置するときの注意

今までのページでとくに詳しく説明しなかったが、映り込み対策では各社ともCRTに表面処理をしているが、この方式によっても画質はかなりちがう。普通はシリカコートとか呼ばれる表面のガラスに細かな凹凸をつける方法で外光を乱反射させるが、この方式の場合だとすりガラスをはめているようなものなので、中から出て来る光、つまりモニタの画像自体もにじむことが多い。そこで最近流行っているのが「AR（Anti-Reflection）コート」と総称される方式で、表面に金属膜などの特殊コーティングをほどこし、シリカより鮮明な画像を保つ。これがさらに高品質なものになると、「当社の『エルゴパネル』では、CRT表面に特殊ガラスを貼って画像の劣化を完全に防ぎながら反射も防いでいます」（ナナオ、常岡さん）という。

消費電力を自動的に抑える賢いモニタ

人に優しいだけでなく、環境や地球に優しいことも、モニタには求められ始めている。なんのこっちゃと思うかもしれないが、ようは省電力対策だ。これは昨年アメリカで始まった「EnergyStar Computers Program」という政策に代表されるもので、モニタでは、キーボードなどからの入力がなければ段階的にパワーを落とし、待機モードでは30W以下に抑えることが求められている。簡単に言ってしまえば、スクリーンセーバ機能をハード的に実現して、消費電力を抑え、発熱や大気汚染を減らそうというワケ。

考えて見れば、パソコンて起ち上げても使っていない時がけっこうある。下手すると、半分くらいの稼働率ではないだろうか？　思い当たりません？　その間、無駄に電気を食っているわけだから、これは怒られてもしょうがない。かといっていちいち電源を落とすのも面倒だし、というわけで省電力設計が重要になるわけだ。国内のモニタでも、そろそろ対応した製品が増えてきた。ナナオなんかは、モニタでは世界で最初にEnergyStarに対応している。電気代をケチるというだけでも、けっこう検討の価値がある。

電磁波対策、省電力設計、これらはいずれも今後のモニタの焦点になる技術だ。この他にもエルゴノミクス（人間工学）から見たモニタの善し悪しがあり、モニタの仰角はどこまでとか細かく見れば、じつに奥が深い世界なのだが、とりあえずは、スペックだけに目をとらわれずに、本当に自分の生活空間に合ったモニタを見つけることを心掛けたい。

ナナオの目指す快適映像

今回の企画では、モニタのトップブランドのひとつ、「FlexScan」シリーズを擁する株式会社ナナオに協力してもらった。ナナオのモニタは高い品質から、CADやDTP用としてデザイナーやクリエーターなどプロフェッショナルに人気が高い。とくに、国内はもとより海外でも評価が高いのが特徴だ。それだけ、本物がわかるユーザーに支持されているということだろう。

だが、今回ナナオに話をうかがったのは、画質や性能が優れているから、という理由だけではない。むしろ、画質や性能はすべて快適な使用環境を生み出すためのベースと考えるナナオの「快適映像」というコンセプトが、今回の企画の趣旨とぴったり合ったことが大きい。では、ナナオの考える「理想のモニタ」をうかがいながら、モニタはどうあるべきかを考えてみよう。

「理想とするモニタとは、つきつめればユーザーがどれだけ自然に使えるかだと思います」と断言するのはナナオ事業促進課の清水さん。自然という意味は「長時間その前に座っていてもどこにも不快なところがなく、"空気"のような存在であること」だそうだ。なんだか「結婚相手の選び方」と言っても通りそうだが、「女房とモニタは一緒に暮らしはじめてみないとわからない」というコトワザ（？）もあるという。

そうしたナナオのコンセプトからすれば、フォーカスが悪い、色ズレがあるといったポイントも単なる画質の善し悪しという観点だけで見るべきではなく、作業が自然に安心して行えるかというエルゴノミクスの観点から総合的に考えるべきだということになる。つまり、本当に一緒に暮らしてゆけるかを、総合的に考えないといけないよということだ。結婚と同じと考えれば、「とりあえず映ればいいサ」とか、「このくらいの価格ならフォーカスが甘くてもいいかな〜」というような妥協は当然成り立たない。

ところが、最近では低価格のモニタが乱立しており、そうした「モニタの問われるべき本質」が軽視されがちだ。これは非常に危険なトレンドだと清水さんは懸念を口にする。今の17インチクラスのモニタは、もうカタログスペックだけではほとんど差がないが、モニタでいちばん重要な点はカタログに現れない部分にあり、それは非常に評価が難しいという。とくに、「日本ではカタログスペックだけのコストパフォーマンスでモニタを評価する傾向が強く、その点で、エルゴノミクスへの関心が高くて本当に使いやすいものを選んで買う欧米とは大きな意識の差がある」（清水さん）という。しかし、人間とソフトとのインターフェースとしてもっともよく使われるのはモニタであり、いちばん体に対して影響を与えている機器もモニタなのだ。では、ナナオは「快適映像」のコンセプト実現のために、どんなことをしているのだろう。

「画質はよくて当然。前提条件として、最高の画質を得られるように努力しています」と常岡さんが自信を持つナナオのモニタの画質は、実際にその目で確かめてみれば一目瞭然。フォーカスは画面の中央部だけでなく周辺部でもくっきりとしており、どこを取っても不鮮明だったり、ズレがある場所はない。15インチモニタでも、17インチモニタと同等の1024×768ドット表示で実用的に使うことができる。しかも、使う人のことを考え、1台1台たんねんに調整している。



モニタのえらいひと

対応する走査周波数も高く、ナナオの代名詞である17インチ「T560i」では水平走査周波数は最大で82kHzに対応している。最高1280×1024ドットの表示でも目に優しいハイリフレッシュモード（76kHz/71kHz）をサポートしている。カタログスペックでは同等クラスの他社製品もあるが、ナナオの場合はどの周波数帯でも安定した高画質や快適性を保っている。

こうした基本性能に加え、ナナオのモニタでは幅広い調整機能を持っている点も特長だ。「ユーザーによって使用環境はマチマチですから、モニタでは状況に合わせてベストな状態にできるだけの調整機能を持っているかどうかが大切」と、清水さんは調整機能の重要性を強調する。

前ページで述べた電磁波対策も、ヨーロッパの売れっ子であるナナオの対応は進んでいる。MPR-II規格にはすべてのモニタが対応している他、上位機種ではTCO-IIの非常に厳格な規格にも対応している。もちろん、これだけの対策をほどこしているのは日本メーカーでは珍しい。体に優しいモニタなのダ。

だけど、ナナオのモニタの最大の特長は、今まで述べたポイントのどれでもないと言ったら驚くだろうか。でも、そうなのだ。

ナナオのモニタの凄いところは、こうした点に加えて、他社とは比較にならない高性能なオリジナル省電力機能PowerManagerを搭載していること。ナナオのモニタはモニタとしては世界で最初にEnergyStarに対応したが、それだけ即応できたのは、EnergyStar政策が始まる前からすでに同じコンセプトで開発を進めていたからだ。「当時としては、あまりに進みすぎた考え方で、EnergyStarが始まって省電力が騒がれる前は、ほとんど誰も理解してくれなかった」（常岡さん）というから凄い。ナナオのPowerManager機能は、EnergyStar以前から考えられていたため、EnergyStarに対応していないパソコンからでも、スクリーンセーバを使って省電力機構を働かせることができる。つまり、今持っているEnergyStar非対応のパソコンでも、すぐに省電力になるということ。このあたりが、本当の使い勝手を考えた設計と言えるだろう。

もちろん、これだけではない。ナナオのモニタは、衝撃に対する強さや耐久性、また、エルゴノミクス設計などの側面からも入念に設計されている。逆を言えば、「快適映像」を実現するために、こだわった職人気質が、ここまでのモニタを作ったのだ。しかし、ナナオはその一方でグラフィックスボード、ソフトウェアを開発しており、単なるハードメーカーとは言えない一面も合わせ持っている。いわば総合的にコンピュータを理解した土壌のもとに、ナナオのモニタはできているのだ。

良いモニタの基準は、これからのマルチメディア時代で大きく変わるだろう。自然画像や動画を扱う機会が増え、ますます画質の良さが問われるようになる。また、コンピュータの利用が当たり前になり、長時間使用することが多くなる。そうなった時にはじめて、ナナオのモニタの真価はようやく理解されるのかもしれない。

モニタから考える パソコンの 進化論

モニタが紙になる日

DTPの究極の目的は何だろうか？　恐らくそれは、紙をなくしてしまうことだろう。では、モニタの究極の目的は？　それは、モニタが紙そのものになってしまうことではないだろうか。

無茶苦茶いっているようだが、これはまったく根拠のない話ではない。それどころか、近い将来モニタは限りなく紙に近い存在になっていると思うのだ。実は、そういう未来を予感させる製品が、ポツポツと登場してきているのである。

たとえば、米国の製品でこんなものがある。ペン入力用のタブレットと専用のソフトウェアがセットになった製品で、対応しているのはMS-Windows。タブレットをATマシンに接続して、専用のソフトウェアをインストールすると、MS-Windows上で手書きのコメントが、赤字で入力できるのだ。

もちろん、入力した手書き文字は、あくまでもグラフィック・データなのだが、画面上に表示されているデータ（ワープロ文書など）に対して、赤字でコメントをいれる場合は、これで十分ということになる。

従来、パソコンで作成したデータに赤字をいれる（つまり内容をチェックする）ためには、一度プリンタでデータを印刷し、それにペンを使って赤字でコメントを入れ、そのコメントを元にパソコン上でデータを修正するという面倒なことをやってきた。これに対して、この製品はペン入力用のタブレットと専用のソフトによって、紙を使う工程を不要にしているところが新しい。これが「モニタが紙になる」ということなのだ。



問題は、こうした新しい製品が出ても、パソコンの世界全体が、これとは無関係に進んで行ってしまうことである。しかし、楽観的な見方ができるだけの材料がそろっているのも事実だ。

今後2～3年のうちに、パソコンの世界にペン・オペレーションというトレンドがやってくる。この時代には、ペン入力用のタブレットがマウスにとってかわるようになるかもしれない。エセ・インテリ的な表現をするならば、「手書きの復権」というわけだ。

まあ、そこまで大袈裟でなくても、フォームのような定型の項目をチェックしたり、上述のような赤字のコメントをつけたりする作業にはペンが適しているわけで、そういう方向にパソコンが進化することを「モニタが紙になる」と呼びたいのであります。（市川昌浩）

液晶ディスプレイの首がまわり出した



米国のパソコン雑誌で最近よく目につくのが、ノートパソコンの広告だ。「ノートパソコンなんて別にめずらしくもないじゃん」というなかれ。確かに、日本の状況だけを見ていると、もうノートパソコンに新鮮味はないという感じがするけれど（サブノートはちょっと欲しい気もしますが）、海の向こうでは、ノートパソコンが新しい進化を遂げようとしているのだ。

その、ノートパソコンの新しい進化というのは「液晶ディスプレイの首がまわる！」というものなのです。

ナニナニ、首がまわる？　ガイジンさんは、いったい何を考えているんだ？　そう考えるあなたの疑問はごもっとも。しかしこれは、結構コロンブスの卵的な発想でもあるのだ。説明するから、まあちょっと話を聞いて。

ノートパソコンの液晶ディスプレイの首をまわし出したのは、ZEOSとNEC（米国）という2つのメーカーだ。広告を見ると、ZEOSの製品は液晶ディスプレイの首をいろいろな角度にまわした写真を使っている。

この広告で訴えようとしているのは、「液晶ディスプレイの首がまわれば、机の上のどの場所にノートパソコンを置いても画面が見やすいから、ペーパーワークの場所も確保できるし、パソコンだって使いやすくなりまっせ！」ということ。

バックライトがついたとはいえ、液晶ディスプレイは、角度によって画面が非常に見にくくなるという欠点を持っている。このため、ディスプレイは使用者に対して正面を向くように固定されている。しかし、液晶ディスプレイの向きが固定されているというのは、使い方によっては、実は結構不便なのである。

たとえば、画面を見せながら誰かと打ち合わせをしたり、プレゼンテーションを行うときなどは、ディスプレイがキーボードを操作する人間に向いている必要はない。こういう用途では、ディスプレイは相手の方を向いていた方がよいし、ノートパソコンの携帯性はこういう用途でこそ威力を発揮するはずだ。

こうした考え方がより徹底されているのがNECの製品だ。広告を見ると驚くが、何と液晶ディスプレイを本体から切り離し、180度回転させ、逆向きにセットすることができるようになっている。完全にプレゼンテーションでの利便性を狙った製品なのだ。

結論。ノートパソコンは小さなデスクトップではいけないのである。　（市川昌浩）

モニタってパソコン本体に対する「周辺機器」と考えられてるけど、モニタが進化することで、パソコン自体にも進化がもたらされることもありうる。では、どんな進化が考えられるのか? その可能性の芽をひろってみた。

コンピュータを便利にする秘訣

ニコラス・ケイジとショーン・ヤング主演の戦争アクション映画『アパッチ』をご存じだろうか。ナニ、知らない？　まあ、そりゃそうですよね。たぶん知らないだろうと思うから、こうして書いているわけですし（笑）。

アパッチとは、米陸軍の主力戦闘ヘリのことで、コイツのパイロットが被るヘルメットには、右目の位置にポップアップするスコープのようなものがついている。このスコープ、実はヘリに搭載されているコンピュータのモニタなのだ。

もちろん、コンピュータといってもヘリのパイロットがワープロや表計算ソフトを使うわけではない。ましてや、ゲームをやるわけでもない（そういえば「コマンチェ・オーバー・キル」というアパッチのゲームがあるけど）。このヘリは、赤外線センサーをはじめとする各種の計器飛行用ハイテクを満載している。このスコープは、それらの情報を直接パイロットの目に投影するための仕掛けなのだ。

実はこのスコープ、単体の製品としてATマシン用に市販されている（プライベート・アイ）。VGAに対応しており、モニタへの出力を、直接右目のスコープで見ることができるのだ。コイツを使えば、あなたの右目がモニタになる。もうほとんど、ロボコップの世界である。もちろん、こんな馬鹿なものでパソコンを使っても、あんまり便利じゃないとは



思いますが（笑）。

ところで世の中には、この〝投影〟というアイデアを使って、ちゃんと便利に使える製品も存在している。「透過型液晶表示ユニット」と呼ばれるものがそれだ。これは、透明な液晶モニタのようなもので、OHPを使ってパソコンの画面を直接スクリーンに投影することができる。

この製品のポイントは、OHPフィルムをいちいち作らなくて済むところにある。ご存じのように、プレゼン用のOHPフィルムを作るのはなかなか面倒だし、内容が変わるたびに作り直す必要があるのも不便だ。こうした困難な現実を、一発で変えてしまうのがハードの威力である。

コンピュータを便利にする秘訣、それは恐らく紙（上の場合はOHPフィルム）を使うプロセスをどんどん減らしていくことである。考えてみれば、大昔のコンピュータはテレタイプで操作をしていたのだ。そこにモニタが登場して紙を駆逐した。紙がないのは便利さのバロメータかも知れない。次はどこから紙が消えるだろうか？　（市川昌浩）

特集　モニタをめぐる冒険

マルチウィンドウよりマルチモニタ!?

マックやMS-WindowsといえばGUI、GUIといえばマルチウィンドウ——そういうわけで、確かにマルチウィンドウは便利だ。しかし、その便利さを実感するためには、大画面でハイレゾのモニタが不可欠だ。

マックはGUI自体が割とよくできているから、いきなり最初から不満は出ない。しかし、ひとたびマルチウィンドウの世界に足を突っ込めば、13インチや14インチ程度のモニタでは満足できない体になる。

MS-Windowsの場合は、ATマシンならディスプレイカードとデバイスドライバの組み合わせ次第で小さいモニタでも解像度を高くすることは可能だ。それでも、使っているうちに14〜15インチのモニタが不満になる（断言して恐縮ですが、640×400ドットのノーマル98でMS-Windowsを使うなど論外）。

そういうわけで、最近は1台目のパソコンで17インチモニタを購入する人が少なくないという。だがしかし、人間の欲望にはキリがない。夢の17インチさえ、1ヵ月もすれば慣れてしまう。ああ、まったく人間ってヤツは……である。



しかし、神様はどんな人間にも公平だ。ヤドカリみたいに大きなモニタを次々と買い替えずに済むという、ありがた〜い方法が世の中にはあるのだ。

マックの場合は、複数のモニタを接続して、それぞれ違う画面を表示できるということが昔から知られている。うれしいことに、同じようなことをMS-Windowsで可能にするユーティリティも登場した(米国製のTWINDOWSという製品)。

これで終わり？　いやそんなケチな話はしません。世の中には、1台のモニタで複数のモニタを使っているのと同じような環境を作ってくれるという、欲深きユーザーのためのユーティリティだってあるのだ。その代表格が「Dashboard」（エム・ピー・テクノロジー）という製品。これは、仮想の画面を最大9画面まで設定でき、自由に切り替えることができる。余談だけれど、このソフトをプログラム・マネージャのかわりに使うと、MS-Windowsがもっと好きになるヨ。

この手の拡張画面ユーティリティは、シェアウェアやフリーソフトにもあるし、専用のユーティリティが付属したモニタカード（#9 GXEシリーズ）だってある。

ちなみに、21インチモニタで拡張画面ユーティリティーを使ったら……なんて考えているお馬鹿さんも、どこぞにいるらしい。おっと、それは私でした（笑）。　（市川昌浩）

モニタをめぐる ヨモヤマ話

モニタでガンになる ケイレンする？

「子どもがテレビゲームをやっていてケイレンを起こした」という事件が昨年話題になったコト、覚えているだろうか？　ゲームのチカチカする光で、けいれん発作が起きたとされた問題だが、結果は特別な光過敏症の子どもにだけ症状が起こるということでケリがついた。しかし日本では、海外の話なので真相がよくわからないまま、なんとなく騒がれて、ゲーム機やモニタは恐いヨと世のうるさ型ママゴンにゲーム機を取り上げる格好の口実を与えるだけに終わってしまったような気がする。しかしこれは、モニタ画面は長時間見ていて安全なのかどうなのかという、ぼくたちパソコンユーザーにとってゆゆしき問題を提起した事件だったのである。

なんの対策もほどこしていないモニタは、とんでもない公害の発生源にもなる。モニタからは、子どもがケイレンを起こしたチカチカ光だけでなく、パルス電界／磁界、放射線、ベータ線、紫外線、静電気と、よくもこれだけというほどあらゆる電磁波が発生する可能性がある。ヒェ〜と叫んでモニタから飛びのいたあなた、わかるわかるその気持ち。でも、まあ、じつは恐がらせて見たけれど、モニタから発生しているこれらの諸波は、どれも体に害があるとはっきり指摘されているほどの量じゃあないのだ。また、多くのモニタは対策もほどこしており、公害の発生も防いでいる。だから、そんなには心配することもない。

でも、問題は、モニタが長時間その前に座って作業するものだということ。すごく微量の電磁波も、1日8時間、週5日まんべんなく浴びていれば、なにか起こっても不思議ではないと思うのも人情だ。とくに、モニタからは、構造的に低周波の電磁波が発生しやすく、そのため一時期モニタで妊娠異常やガン、皮膚障害が起こるのではと騒がれた。結局、いろいろな研究の結果からは、モニタが「クロ」と断定できないと出たものの、どれだけの量の電磁波なら安全でどこからなら問題が発生するかは、はっきりしたガイドが示されなかった。



となると、うーんそれでも私は心配だ、という人はどうしたらいい、ということになるわけだが、前のコーナーの「モニタのえらいひと」でも触れられているが、この問題はすでにヨーロッパではケンケンガクガクあって厳しい基準が生まれている。ヨーロッパじゃあ、人体への影響を最小限に抑えるような基準をクリアしないと、誰も買わないという状況になっているわけだ。とりあえず、こうした海外の基準を拠り所にするか、日本でも人体を守る基準が生まれるのを待つしかないということだろう。

（後藤弘茂）

EnergyStarで省電力が モニタのトレンドだ

「環境、環境」とウルサイことで有名なゴア副大統領（環境問題の本もいっぱい書いている）が就任したことで、米国ではコンピュータにまで「環境に優しい」ことが要求されるようになってきた。ようは、パソコンがこれだけそこら中にあふれるようになると、その消費電力は膨大な量になる、すると、その電力を生み出すための火力発電の排気が大気汚染や地球温暖化を引き起こすから、なんとかセイというわけだ。米国環境保護局（EPA）では、米国の電力消費のうち約5%がコンピュータによって使われており、2000年にはそれが10%に達すると見ている。人間こうやって数字で示されて、全米の電力の10分の1とか聞くとエライことだという気がしてくるから不思議なものだ。

さて、なんでパソコンが省電力化の槍玉に特に上げられているかというと、これもEPAの調査だが、米国のコンピュータは約30〜40%の時間は電気が入っているのに使用されないまま、無駄な電力を消費しているという事実がある。つまり、コンピュータは電力無駄遣いの典型で、まだまだ改善の余地があると見られたわけだ。そこで、米国では昨年から「EnergyStar Computers Program」という省電力パソコン＆周辺機器を作りましょうという政策が実行されている。

この政策、具体的には、パソコン本体、モニタ、プリンタなど全ての機器で、使っていない時の消費電力を30W以下に抑えるという規定を設け、それをクリアした機種にだけ、EnergyStarのロゴを付けるというもの。でも、別にこの規定をクリアしないと売っちゃいけないヨとか、そういう類の規制ではないのだ。それなのにどうして実効性があるかと言うと、EnergyStarに対応していない機器は米政府機関は買わないよと言っているからだ。米政府機関と言えば、じつは世界で一番多額のコンピュータを買っている大お得意さま。となれば、業界はお得意さまの注文通りの品を作らなければ飯の食い上げになってしまうというわけ。

さて、モニタはパソコンの中でも特に電力を食う。17インチモニタなら130Wくらい軽く消費してしまう。そこでEnergyStar対応モニタでは、一定時間入力がないと自動的にCRTや高圧回路がオフされスリープモードに入るように設計されている。もちろんキーボードやマウスに触れればすぐに目を覚まし前の画面が現れるから、煩わしいことは何もない。環境にいいだけでなく、ユーザーにとってもスクリーンセーバは不要だし、画面が焼けることもなく、電気代が大幅に節約できて、とてもラッキーなモニタなのだ。EnergyStar対応のパソコン、モニタは大半のメーカで特別仕様ではなく、スタンダードモデルとして発売されており、コスト的にもそんなに非対応型と変わらない。もっとも、米国ではすでに昨年の段階で、デスクトップパソコンの60%が対応型という状況。EnergyStarでないパソコンの方が珍しくなる日は案外近いかも。

（後藤弘茂）

四角くてゴロンとしていて、とらえどころのない容姿のモニタにも、いろいろなこぼれ話がある。最近のモニタをとりまくトレンドからトレンドからモニタにまつわるフォークロアまで、モニタ耳年増になるネタを紹介していこう。

薄くてしかも広いモニタありますか?

薄〜いことはいいコトだ。というのは生理用品だけでなくモニタも同じ。最近は29インチクラスの大画面テレビで奥行き45センチとかいうのも現れている。なのに、モニタばかりがなぜあんなに分厚いのか……、誰でもこれは疑問に思うところだろう。

しかし、テレビと違いモニタでは画面のスミズミまでぴったりフォーカスを合わせて、さらに最近では解像度まで変えなければならないため、薄型化が難しい。モニタのしくみをちょっとかじればわかるのだが、ブラウン管では電子ビームを磁界の力で曲げてスクリーンに当てている。モニタではその角度が90度くらいなのだが、大画面テレビのようにその角度を100度以上にすると、モニタの場合はゆがみやらフォーカスやらを保つのがすごく難しくなってしまうのだ。そこで、いいモニタほど分厚いという現象が起こるわけだが、もちろん、メーカーもいつまでもこの状態をヨシとしているわけではない。じつは密かに薄くて大画面の２つの要素を合わせ持つモニタを開発している。

そのひとつフラットパネルCRTは、80年代に騒がれたものの、なかなか実用化に至らず、ようやく松下電器産業が昨年14インチで厚さ10センチ以下のテレビを完成させた。これは、今のCRTとは根本的に構造が違い、電子銃に当たる電子ビーム発射装置を多数設けて、それをパネル状の電極の間を通し、蛍光体に当てるもの。カンタンにいうと、小さなモニタを無数に並べてひとつの大きなモニタを作ったようなものだ。これなら原理的にいくら画面を大きくしても厚みは増えない。すでに20インチで1024×768ドット表示ができるものも試作されたと言われる。ところが、この方式にも問題はある。それは大きくするとどんどん重く電力を食うようになることだ。

そこで、他のメーカーはCRTより液晶なんかの方が未来があるぜと走っている。ではざっと、どんな薄型大画面モニタが開発されているかを見てみよう。

シャープやNECが力を入れる「TFT液晶」は、鮮明で反応速度も高いがその代わりに、ドットひとつひとつにトランジスタをひとつずつ割り当てるので生産性を上げるのが大変。ようやく640×480ドット表示モニタがノートパソコン用に使えるようになったばかりで、道のりは遠い。

対するのは富士通などが推している「カラー・プラズマ」。プラズマっていうと、昔のJ3100シリーズのあの赤い画面を思い浮かべるかもしれないが、こちらは同じプラズマを使っていても見かけはTFTと同じような鮮明なカラーだ。しかし、長寿命化や低コスト化など、まだまだ課題は多くTFTの後を追っている状況だ。

そこへ三つどもえ戦をしかけたのが、キヤノンがついこのあいだ実用化したばかりの「強誘電性液晶」。これはカラー液晶でもトランジスタを表示に使わないので、TFTと違って大画面にしやすい。電源を切っても画面はそのままという変な特長もある。欠点はフルカラー表示が難しいことだったが、メドが立ち始めたようだ。

というわけで、21世紀のカラーフラットパネルモニタが、どんな方式になるのかは、まだ混沌としている。でも、21インチより上になったら、今のようなCRTが主流ではないことだけは確かだろう。　（後藤弘茂）



モニタは大きいばかりが能じゃない

昨今、モニタと言えば大きければイイとばかりに17インチクラスに人気が集中している。でも、本当にそうだろうか。ちょっとモニタの適度な大きさについて考えてみたい。

そもそも、GUIベースでガンガンと複数アプリケーションを起ち上げて使っているのでなければ、モニタの表示画面はそれほど広くなくてもすむはずだ。640×480ドット程度の画面でも、普通にワープロを使っているだけなら充分、ましてやゲームに使うのが大半というのなら、1024×768ドットとかはほとんど必要ないはずだ。

それなのに、大型モニタで犠牲にされるものはじつに大きい。まず、日本の標準的な机は奥行きが60センチ前後。ここに奥行き45センチのモニタをドーンと置いてしまえば、あとはかろうじてキーボードを置けるだけ。これではとても快適な作業環境とは言えないはずだ。広い机を買うとか、大きなパソコンラックを導入するとか、それは確かにそういう考え方もあるけれど、でも、自分の住宅事情を考えてみよう。えっ、ウチはひろびろしてるから関係ないって？　そういう人はまあ、勝手に21インチでも買って欲しいが、都会の狭いスペースに苦しんでいる多くのユーザーは、モニタを買う前にちょっと自分の生活空間を考えてみよう。

まず、画面が広ければたくさん表示できるというのはマチガイだ。17インチでもシャープな画像でなければ、シャープな15インチと同じ情報量しか表示できない。逆に言えば、画像の質がいい15インチなら、充分17インチの代わりになり1024×768ドット表示程度ならこなせるということだ。

それからたくさん表示できればいいというのもマチガイだ。オリジナルの一体型MacintoshからMacintosh Classic IIまで受け継がれた９インチモノクロモニタを覚えているだろうか。512×342ドットという今考えると冗談のような小さな「窓」だった。にもかかわらず、それはひとつの完成された姿だった。過不足なく、Macintoshそのものを体現する画面サイズだったのだ。

ハイパーカードのように今でもあの画面サイズを標準としているソフトは多い。そうしたソフトを９インチモニタのフルスクリーン表示で覗いた時と、16インチモニタの中に開いている窓のひとつとして見た時とでは、受ける印象がまったく違ってくる――ぼくたちは大きな画面を手に入れたのと同時に、失った物もある。つまりはそういうことだ。

（後藤弘茂）

モニタは視覚の快楽装置である

スクリーンセーバの時代なのだ

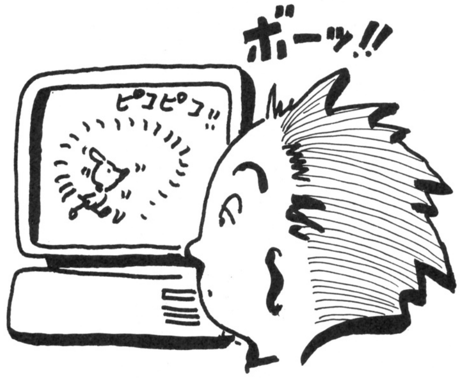
長い間、静止画像をディスプレイに映し続けると、その部分だけディスプレイの発光体が劣化し、その部分だけ、うっすらと影が残って見えるようになる。この現象はゴースティングと呼ばれ、ブラウン管を交換しなければ直らない。

同じ映像を映し続けるからゴースティングが発生する。使っていないときはスイッチを切ればいいのだが、いちいちスイッチを切ったり入れたりするのは面倒、というわけで、一定時間、コンピュータの操作が行われないと、自動的に映像を切ってしまったり、常に動き続ける映像を表示させるソフトが誕生した。これがスクリーンセーバである。

昔のスクリーンセーバは、単に表示を切るだけのものだった。このタイプはスクリーンブランカとも呼ばれる。だがこれだとコンピュータが動いていないように見えるため、誰かが本当に電源を切ってしまうといったトラブルが起きる可能性がある。これは悲しい。

そこで、画面をブランクにする代わりに、何か適当な表示をランダムに動かし続けるスクリーンアニメータを使う人が多くなった。

昔は、「使用中」とか「IN USE!」なんて文字を表示させていたものだが、Pyro!というMacのスクリーンセーバは、画面に美しい花火のアニメーションを表示させて見せた。



そのうち、カラフルな線を飛び回らせたり、きれいな映像を表示させたりするアニメータが次々と誕生しはじめる。見るソフトとしてのスクリーンセーバというジャンルを確立したのはAfterDarkだろう。美しいカラーグラフィックスとサウンドは、従来のスクリーンセーバの常識をはるかに超えている。

スタートレックやディズニー、スヌーピーといったキャラクターを使ったAfterDarkのモジュールをぼんやりと眺めていると、それだけで時間が経ってしまう。この感覚は、動物園でサル山のサルを眺めているときの感覚に似ている。そういえば子供の頃、蟻の行列を飽きずに眺めていたときも、こんな感覚だったのかもしれない。

人間の目は動く物にひきつけられる。動物としての本能のようなものだ。そして、動物的な本能のままにスクリーンセーバの画面を注視する空白の時間は、ストレスフルな現代人のやすらぎの時間なのかもしれない。

（安田幸弘）

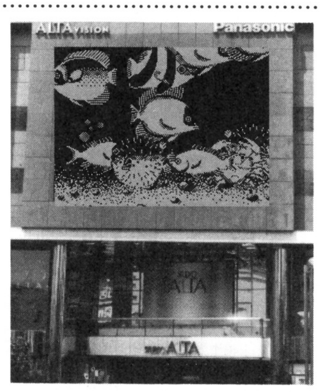
こんなスクリーンセーバがあってもいいじゃないか

画面を消して、何かを動かし続けること。その間、外部からの入力を受け付けてはならない。これがスクリーンセーバに与えられた課題だ。最近は、これに「しかも面白くなくてはならない」という課題が付け加わる。

こうした制約の中で、スクリーンセーバの作者たちは、さまざまな工夫を試み、アイデアを織り込み、芸術といえるほどに高い完成度を持った映像を生み出している。もうスクリーンセーバはパソコンだけのものじゃないのではないだろうか？

たとえば、最近のテレビは、放送が終了して電波が途絶えたり、放送のないチャンネルでは、画面がブルー一色に変わる。芸がないよね。ぜひテレビやチューナーにスクリーンセーバを組み込んで、無信号チャンネルには魚でも泳がせたいところだ。いずれ、マルチメディア端末が普及したあかつきには、どこかのメーカーが実用化するんじゃないかと思うんだが。

ブラウン管のゴースティングなら、銀行のATM端末のブラウン管で、性懲りもなく女子行員（らしきアニメ）が延々とおじぎを繰り返している初期画面。ちょっと古い端末だと、この画面がバッチリとブラウン管に焼き付いている。スクリーンセーバを組み込むべきスクリーンの筆頭格だろう。



もちろん、ブラウン管だけがスクリーンじゃない。たとえばスタジオアルタの壁面にへばり付いている巨大スクリーンはどうだろう。いつも、愚にも付かない映像を垂れ流しているけれど、あそこに空飛ぶトースターか、ミカン星人を映し出したいと思うのはぼくだけだろうか？　東京ドームあたりの大スクリーンも悪くなさそうだ。

もちろん、ビデオスクリーンである必要はない。要するに表示装置なら何でもいいわけで、パネル型表示装置が付いた自動販売機だとか、家電の表示パネルに組み込んだらどうだろう。オーディオセットの表示パネルなんて、店頭デモ用の表示モードだとかゲームモードなんてのが隠し機能でついてたりするぐらいだから、スクリーンセーバモードを持ってる製品があっても不思議じゃない。

それから、デジタル腕時計の文字盤をドットマトリクスで埋め尽くして、スクリーンセーバのClockモジュールが動くようにしたら、これは面白いんじゃない？

そういや、最近はマイクロソフトがオフィス機器を狙ってるらしいけど、スクリーン付きのファクスやコピーマシンにも、スクリーンセーバを組み込んで……。　（安田幸弘）

スクリーンセーバいろいろ

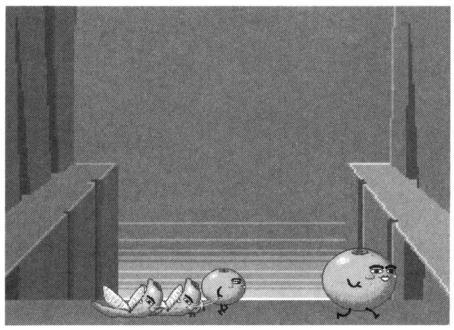
スクリーンセーバはシステムを問わない。スクリーンのあるところ、スクリーンセーバがあるとはいえ、伝統的に各種のユニークなスクリーンセーバが開発され、使われてきたのがMacだ。

夜空に広がる花火（pyrotechnic）をスクリーンセーバにして、Macの画面に打ち上げて見せたのがPyro！。これは「見せるスクリーンセーバ」の嚆矢。その後、Pyro！はAfterDarkのようにモジュール化され、現在に至っている。

また、FlowFazerというトッド・ラングレンの作品は、見るだけでトリップできるというサイケ感覚が何とも言えない名作。残念なことに、現在では販売されていないが、似たようなコンセプトのスクリーンセーバに、AfterDarkのSatoriがある。しかし、迫力はFlowFazerの方が一枚上だった。

このほか、シェアウェアのMoireをはじめ、数多くの美しいスクリーンセーバが登場したが、スクリーンセーバを単独で作るのは結構面倒なものだ。

そこで登場したのがAfterDark。スクリーンセーバをモジュール化することでプログラミングの手間を大幅に省いた。256色グラフィックス、サウンド付きという数十個の豪華なモジュールが人気を集めているのはご存じの通り。アマチュアプログラマの手による多数のAfterDark用モジュールがパソコン通信などを通じて入手できるし、ディズニーやスヌーピー、スタートレックなどのキャラクターによるモジュール集なども発売され、スクリーンセーバのスタンダードとなっている。



このほかにもDarkSide of the Mac、Twilight Zoneなどのフリーウェア、NowFunやScreenSavor、UnderWareなどのコマーシャルソフトと、ユニークなスクリーンセーバが続々と登場し、いまやスクリーンセーバ真っ盛りといった感がある。

ところで、IBM互換機の世界でも、面白いスクリーンセーバは少なくないようだ。Macから移植されたAfterDarkはもちろん、Windows 3.1でシステムにスクリーンセーバが標準装備されるようになり、多くのユニークな作品が登場している。おそらく、製品の数はMacに引けをとらないだろう。

中でも、国産のユニークなスクリーンセーバとしては、デジタル感覚のシュールな子供番組、ウゴウゴルーガに登場するミカン星人のスクリーンセーバはなかなかの出来。今にして思えば、ウゴウゴルーガは番組全体がスクリーンセーバ的なノリだったといえるのかもしれない……。　　（安田幸弘）

モニタを見るといっても、真剣にのぞきこむこともあれば、ただぼんやりとながめていることもある。このぼんやりとながめるという行為が、実はパソコンの秘かな楽しみになったりする。そう、スクリーンセーバの話だ。

スクリーンセーバを作るには

今のように気が利いたスクリーンセーバがなかった時代、ちょっと席を離れるときに動かすプログラムというのがあった。

キャラクタを使ってrainという雨粒の波紋を画面に表示する――AfterDarkにも同じようなモジュールがある――ソフトだとか、適当な文字列をパラパラと表示させるソフトといったような手動スクリーンセーバとでもいうようなソフトである。

単純なDOSなら、手動のスクリーンブランカならバッチでも簡単に作れる。草の根BBSで見かけるような、エスケープシーケンスを使ったキャラクタアニメーションをループさせておくだけでも、ちょっとした雰囲気は出せるだろう。

ただし、入力を監視して、一定時間入力がなければ起動するという本格的なスクリーンセーバは、少々高度な技になる。

AfterDarkなどのスクリーンセーバは、面倒な入力監視の部分を独立させて、プログラマはお絵描きに専念すればいい。Macのプログラミングは難しいと言われるが、スクリーンセーバのモジュールなら、基本的なプログラミングの知識でも何とかなる。日曜プログラマ諸氏や、これからMacのプログラミングをやってみようと思う方は、スクリーンセーバのモジュールを手がけてみるといい。



そこまで本格的にやる気はないという向きは、AfterDarkのモジュールを改造したり、いくつかを組み合わせて自分なりの画面を作ってみても面白い。

手軽にAfterDarkのモジュールを改造してみたいと考える人には、翔泳社から『After Dark面白改造講座』が刊行されているから、それを参考にするといい。

適当な画像をしかるべき場所から仕入れてきて、夜空を舞う美女だとか、宇宙を疾駆するウルトラマンなんてのを作れば、それなりに気分が出る。

Macのオーナーなら、ResEditというツールでモジュールを改造すると、かなりのことができるはずだ。たとえば、フライングトースターのモジュールは、トースターとトーストがPICT形式のリソースになっている。それをResEditと適当なグラフィックソフトでちょいと書き換えてやれば、空飛ぶ炊飯器とほかほかご飯だろうが空飛ぶ愛妻号と真っ白ワイシャツだろうが、何とでもなってしまう。

もともとスクリーンセーバの画像はアイデア一発勝負のようなものなので、うまく改造すればパロディとしても面白いモジュールが作れそうだ。　　（安田幸弘）

IBMのPS/V Visionに、テレビチューナーつきのモデルが出た。全画面サイズでパソコンの画面と切り替えてテレビが見れるらしい。パソコンでテレビが見れるというのは、別にPS/V Visionの専売特許ではなくて、すでにサードパーティーから各種のテレビチューナーボードや、ビデオキャプチャーボードなどの製品が出ている。これらのボードを買ってきてパソコンに組み込めば、パソコンでテレビやビデオを見たりすることが可能になる。

PS/V Visionの場合、大手メーカーがパソコン本体にテレビチューナーを内蔵したということに意味がある。少々大袈裟にいえば、今後はテレビチューナーやビデオキャプチャーボードの装備が、パソコンの標準構成になる予感がするのだ。だって、「これからはマルチメディアの時代」とよくいわれるけど、CD-ROMだ何だと騒ぐ前にテレビぐらい見れるようになっていなければシャレにならないじゃないですか？

そういうわけで、これからはパソコンでテレビやビデオが見れるのは当たり前という状況がやってくる。パソコンを買って使いこなせなくても、テレビとして使えれば、パソコンがホコリをかぶるなんてこともなくなってメデタイじゃありませんか（でもないか）。

実際、このところパソコンの世界では、テレビ、ビデオ関係の話題が賑やかだ。中でも

パソコンがテレビになると……



1番の話題は、MS-Windowsでビデオデータを再生するソフトVideo for Windowsが1.1にバージョンアップして、かなり強力になったこと。専用のハードを用意しなくても、320×240ドットの解像度のビデオを毎秒30フレーム再生できる。これであの、ギクシャク映像ともサヨナラということになる。

もう1つ、ビデオの再生を支援する各種のボードが登場してきたことも大きな話題だ。代表的な製品では「ReelMagic」（ソフトウェア・ジャパン）があり、これは最高で1024×768ドットの解像度のフルスクリーンビデオを毎秒30フレーム再生できる。きっと、この手の機能は、すぐまたPS/V Visionのようなパソコンに内蔵されることになるだろう。

では、テレビやビデオが融合された暁に、パソコンはどんな姿になるのか？　たとえば米国では、デジタル・ハイウェイにパソコンを接続することで、簡単にテレビ会議が実現できるといわれており、実はその手の製品がすでにいくつも登場している。テレビになったパソコンは、新しいコミュニケーション機器になるのかもしれない。　（市川昌浩）

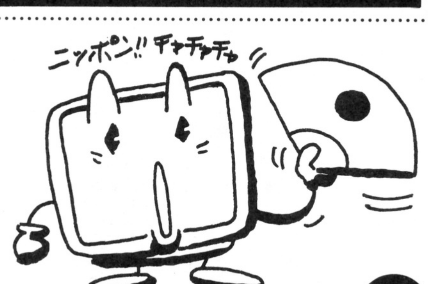
デジタルテレビとパソコンの未来

生活空間の モニタ雑学

しばらく前、江川さんという郵政大臣が「ハイビジョン見直し云々」という発言をして波紋を巻き起こし、すぐに発言を訂正するというハプニングが起きました。

ご存じのように、ハイビジョンは次世代の高品位テレビとして、日本が開発を進めている規格です。日本が開発を進めているというのは、もちろん国策としてやっているわけではありません。官庁の指導のもと、NHKと国内家電メーカーが一丸（？）となって開発をしているという意味で、モノとしてはヒジョーに高いお値段ながら、すでに商品化されています。銀座のソニービルにも、確かハイビジョンが飾ってあります。

ハイビジョンの特長は、現行のテレビと同じアナログ方式を採用していることで、「ワイドな画面で高品質」というのがウリになっています。それを全世界に示そうというわけで、芸術性が高く、かつ前衛性に富んだ映画がハイビジョンを使って何本か作られました。たとえば、ピーター・グリーナウェイの『プロスペローの本』や、ヴィム・ヴェンダースの『夢の果てまでも』なんて映画がそれです。



ハイビジョンに未来はあるのか?

こんなに素敵なハイビジョンなのに、どうして江川さんはやる気をなくしてしまったのでしょうか？　答えは、欧米で進められている次世代高品位テレビの規格が、ハイビジョンとはまったく違うものだというところにあるのです。

ヒジョーにわかりやすくするために雑な比喩を使って説明すると、ハイビジョンは次世代高品位テレビのβになりそうだということがわかってきたのです。次世代高品位テレビの規格では、欧米で進められている方式がVHSになりそうな気配が濃厚なのです。誰だってβは嫌ですよね？

欧米が進めている次世代高品位テレビの規格は、現在のテレビとは互換性がないデジタル方式です。そのかわりといっては何ですが、コンピュータとは非常に相性がいいのです。コンピュータも情報をデジタル方式で処理しています。ですから、デジタル方式の次世代高品位テレビを開発するということは、「テレビとコンピュータを完全に融合してしまおう」というストーリーを含んでいるのです。

う〜む。ここまでわかってくると、ハイビジョンはやっぱりβかな？　という気になりますよね。しかし、ハイビジョンにはすでに膨大な開発費を投入してしまっているので、いまさらやめようなんていわれても、そう簡単にはやめられないという、お家の事情もあるわけです。気持ちはよくわかりますよね？

もっとも、世界にはいまだにβが天下という国も存在します。そういうところではハイビジョンも行けるかもしれません。頑張れニッポン！　頑張れハイビジョン！（市川昌浩）

情報ハイウェイ時代のコンピュータの姿

特集 モニタをめぐる冒険

クリントン政権が打ち出した政策のひとつに、例の「情報ハイウェイ（あるいはデジタル・ハイウェイともいう）」という計画がある。コンピュータ通信のためのネットワークを全米にくまなく建設し、21世紀の情報社会のためのインフラストラクチャーとしようというものだ。

このアイデアを出したのはゴア副大統領。彼は親子2代の2世議員で、お父さんは「全米に高速道路を通して、今日のモータリゼーションの基盤を作った人」として知られている。日本にも、収賄だかの容疑でお縄頂戴した2世議員がいるが、ずいぶんな違いだ。

ご存じのように、この情報ハイウェイ計画は各方面でバカウケで、気をよくしたクリントンは「日本もやれ」とか余計なお世話まで焼いてくれる始末。この際なので、「ガタガタぬかしてると、ハイビジョン普及させせちゃうゾ、この野郎！」といっておきます。

大体、情報ハイウェイなんて日本のISDN計画の2番煎じでしょ？　先日、通信関係の仕事をしている人に会ったら「あれは、2015年までに全国的なデジタル通信網を完成させるというNTTの計画が先にあって、それを見た米国の連中が、こっちは2010年にしようと決めたんですよねー」といってたゾ。

パソコンのモニタでテレビが見れたらいいのにと、誰もが考える。その望みはかなりグレードアップされた形でいま、現実のものになろうとしている。テレビとパソコンの融合がはたしていかなる未来をもたらすのか？

閑話休題。情報ハイウェイを作って何をやるか？　という具体的な話になると、これはもう米国のブッチギリレースです。日本の場合、各種の規制が足かせになっているとはいえ、いざ具体的な話となると寡聞にして知らないが、アッチでは放送業界に映画産業はもちろん、コンピュータ産業まで巻き込んでの大フィーバーになっている。

たとえば、テレビ電話やテレビ会議にはじまって、ありとあらゆる映画を好きなときに呼び出して家庭で見れるサービスとか、パソコン通信よろしくダウンロードしてモニタの上で読む電子新聞に電子マガジン、マルチメディアを使った各種の通信販売やチケットの予約など、放送、通信、出版産業の一大変革が準備されている。そうそう、中にはテレビのチャンネルを選ぶように、パソコンのソフトをオンラインで売ってしまおうなんて計画もあるとかないとか……。何だかんだといったが、この辺はアタマが下がる。



さて、このような近未来、ディスプレイはどんな姿になっているのか？　こういう質問を、飯山電機の取材の中で、開発技術部・部長の嶋谷洋さんにうかがってみた。すると、嶋谷さんいわく――

「個人的な意見ですが、ディスプレイの方向性としては、2つあると思います。1つは1台で何でも使えますというハイエンドの製品です。もう1つは、パソコンTVとでもいいますか、パソコンとテレビのどちらもそこそこ使えますよという製品です。ネットワークで好きな映画を選んで見るだけなら、端末としてはテレビで十分です。たぶん、用途に応じたディスプレイがあるという感じになると思います」

マルチスキャン・ディスプレイの先は、文字通りのマルチメディア・ディスプレイが登場する？　そんな風に想像力をたくましくしてしまうのは筆者だけではあるまい。

ところで、インタビューの最後に、嶋谷さんが実に気になることをおっしゃった。「今年の終わり頃に、ちょっと面白い、飯山電機ならではの製品を出しますよ」。えっ、えっ、何ですかそれは？　というわけで、年末をお楽しみに！

（市川昌浩）

イラスト●山根見

MONITOR catalog



モニタ選びの鉄則７カ条

JUNE WAR

モニタ6月大戦争

特集 モニタをめぐる冒険

付加価値を追え！
入力信号の液晶表示、スピーカーつき、
ビデオ入力可、さらにはテレビチューナーつき…。
モニタ本体の性能が行き着いたとき、
モニタ以外のモノをつけた製品は
増えてくるだろう。
どれが役立てるかは使う人しだいだが。

17インチにするか、大いに迷え！
17インチモニタが花盛りだが、
21インチも飯山電機が標準価格¥248,000という
安さのものを出したし、
15インチも捨てがたい。
昨年瞬時にハケてしまった知られざるマルチスキャン、
セガのテラモニタは14インチだった。

デザイン重視の時機到来！
性能的に行き着くとデザインに凝る、
というのは工業製品の歴史をひもとけばわかる。
各社、ブラウン管まわりのキャビネットや
ボタン類に力を入れはじめた。
海外のデザイナーに
依頼しているところもあるようだ。

98ノーマルを使うのか！
解像度640×400、
水平周波数24.8kHz、垂直周波数56.4Hz。
これがPC-9800シリーズのノーマルモードだ。
98用ソフトを使っている人はまだまだ多いはず。
その人にとって、これらの数字を
チェックすることは必須である。

カタログのウラを読め！
カタログ上のスペックは
どれも同じになってきている。
モニタの性能はドットピッチなどの
数字だけでは判断できないし、
「帯電防止」や「ノングレア」もいまや標準。
カタログには出ない差異を見つけ出すのがポイントだ。

最後は、実際に使っている人間に聞け！
モニタはあまり買い替えるものではないので、
選ぶときは慎重に。
店頭のものは日数が経っているので
比較するのには向かないし、
各雑誌のテストも参考にはなるだろうが、
モニタには個体差があるということを忘れずに。

メーカー担当者のココがウリだ！付き

トリニトロンを選ぶかどうか決めろ！
トリニトロン主義者はMacユーザーに多いという。
グラフィック関係に強いということか。
ただし過信は禁物。
ブラウン管に費用をさくあまり、
他のパーツを安上がりに済ましているモニタでは
元も子もない。



いま、モニタ市場は大混戦の状態だ。コンピュータ本体がハードディスクを標準で内蔵しはじめたため、周辺機器のメーカーが危機感を抱き、モニタ戦線に大挙参入したのだ。17インチモニタの実売価格はすでに10万を切り、この６、７月はまさに買いどきといえる。モニタ戦線の現状をカタログ形式で報告しよう。

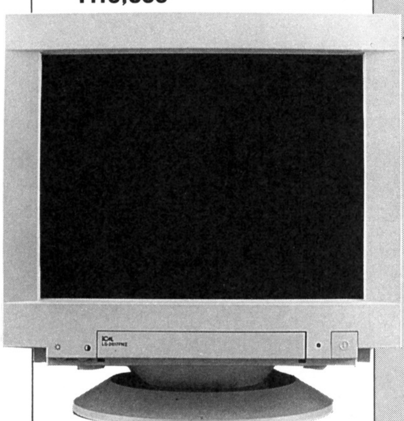
STEVEN SEAGAL『沈黙の要塞』© 1994 BY WARNER BROS.(→P168)

17インチモニタ戦闘状況

メーカー担当者のココがウリだ!

98、Mac、DOS/Vのすべてに対応する17インチモニタのうちで、先駆的なもののひとつLS-2617FNの後継機種。前任のLS-2617FNは、昨年9月に出荷を開始、月に3000台を出荷しているという。このLS-2617FNIIは、LS-2617FNにくらべて約15%の低価格化をし、¥119,800になった。月に5000台の出荷を見込んでいる。

アイシーエム
LS-2617FN II
¥119,800



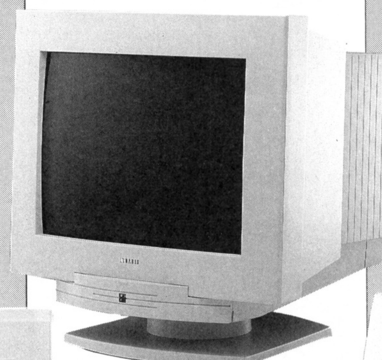
●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400〜1280×1024
●水平周波数
24.8〜64kHz
●垂直周波数
50〜100Hz
●ドットピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub
●付属品
98用ケーブル

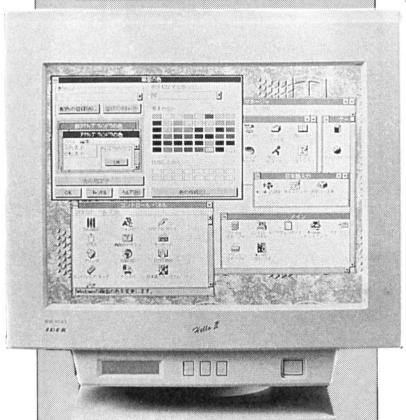
☎06-648-4702

飯山電機
MF-8617
¥104,800

飯山電機の他製品

- SR-7314C(14インチ/¥34,800)
- MF-8615A(15インチ/¥59,800)
- MF-8517(17インチ/¥94,800)
- MF-8221(21インチ/¥248,000)
- MF-8521(21インチ/¥548,000)
- MF-8621(21インチ/¥598,000)





メーカー担当者のココがウリだ!

流通面での徹底したコストダウンがこの価格を実現させた。このハイコストパフォーマンスモニタMF-8617の特長は、86kHzまでカバーする広い周波数域。「現状ではここまで必要ないんですが、将来を見越して広げてあります」。さらに「Macについては19インチモードにも対応しています」とは、Macユーザーにもウレシイ知らせだ。

●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400〜1280×1024
●水平周波数
23.5〜86kHz
●垂直周波数
50〜120Hz
●ドットピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin D-Sub,BNC
●付属品
変換アダプター(PC98→VGA),
98用ケーブル

☎03-3231-8401

エレコム
HRM-L17
¥158,000

エレコムの他製品

- HRM-L15(15インチ/¥84,800)

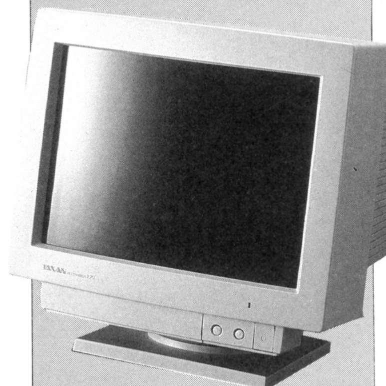
メーカー担当者のココがウリだ!

フロッグデザインのエスリンガー氏が提唱する統一コンセプトのもと、周辺機器や環境をトータルにデザインする「ルナリス」シリーズの一環。キーワードは月の満ち欠けに見られる「恒久不変」と「変化と新生」。夜空の北天の軸を中心に回転し続ける星の軌跡を示唆している、とのこと。

●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400〜1600×1280
●水平周波数
24〜78kHz
●垂直周波数
47〜120Hz
●ドットピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub
●付属品
IBM/98変換ケーブル
IBM/Mac変換ケーブル

☎03-3981-4055

加賀電子
MULTIVISION171
¥158,000



加賀電子の他製品

- MULTIVISION142(14インチ/¥89,800)

メーカー担当者のココがウリだ!

「よいものを安く、しかもトリニトロン管で、という考えかたです。うちの場合、トリニトロンは、はずせません」。国内ではハードディスクのメーカーというイメージが強い加賀電子=TAXANブランドだが、海外ではすでにモニタのメーカーとしての定評がある。これからは国内でもモニタに力を入れていくという。

●ブラウン管
17インチトリニトロン管
●解像度
640×400〜1280×1024
●水平周波数
24〜65kHz
●垂直周波数
50〜90Hz
●AGピッチ
0.25mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub直出し
●添付コネクタ
98コネクタ,Macマルチコネクタ

☎03-3942-6262

17インチモニタ戦闘状況

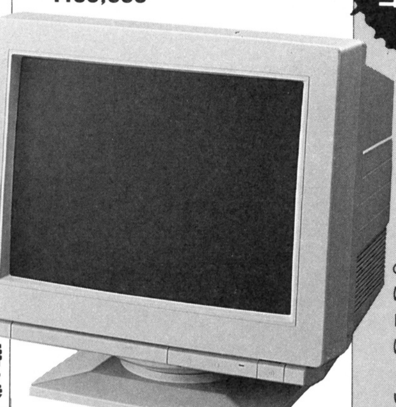
メーカー担当者のココがウリだ!

スイッチひとつで表示領域が20%拡大し、18インチに匹敵する表示領域を実現するという「ワイドスキャン回路」が特徴。三洋電機の場合17インチモニタは、98Windows用とMac、DOS/V Windows用をわけているようで、このCMT-A17UM5Nは98Windows用を打ち出している。Mac,DOS/V用にはCMT-A17UM6Vがある。

三洋電機の他製品

- CMT-E14D3(14インチ/¥59,800)
- CMT-B15M6(15インチ/¥89,800)
- CMT-A17UM6V(17インチ/¥180,000)
- CMT-C21UM5N(21インチ/¥460,000)
- CMT-B21HCMA(21インチ/¥698,000)

三洋電機
CMT-A17UM5N
¥180,000



●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400~1120×750
/1024×768
●水平周波数
24~57kHz
●垂直周波数
50~90Hz
●ドットピッチ
0.28mm
●コネクタ
15Pin D-Sub

☎06-443-5144

ソニーの他製品

- CPD-1438(14インチ/¥98,000)
- GVM-1415(14インチ/¥140,000)
- GDM-17SE1(17インチ/¥348,000)
- GDM-2038(21インチ/¥548,000)

ソニー
CPD-1738
¥188,000

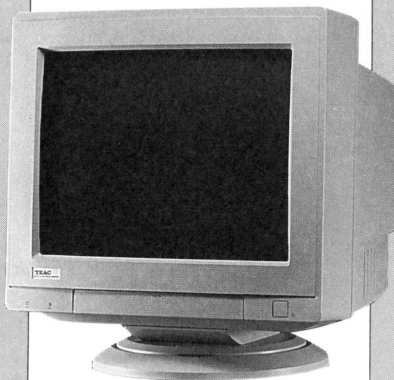


メーカー担当者のココがウリだ!

トリニトロンの本家本元・ソニーの17インチは2種類ある。こちらは98ノーマルに対応するCPD-1738。もうひとつのGDM-17SE1は、最大解像度が1280×1024ドットで、CADやCG製作用と銘打っている。御大ソニーには、14インチのGVM-1415のように、ビデオモニタとしても使える17インチを出してほしいところ。

●ブラウン管
17インチトリニトロン
●解像度
640×400~1120×750
/1024×768
●水平周波数
24~58kHz
●垂直周波数
55~115Hz
●AGドットピッチ
0.25mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub
●付属品
98用アダプタ

☎03-5448-3311



ティアック
DM-71F
¥99,800

メーカー担当者のココがウリだ!

6月中旬に出荷開始。オーディオテープデッキなどの磁気記録装置のメーカー、ティアックが、ハードディスクやCD-ROMユニット、MOディスクユニットなどとともに従来なかったカテゴリーの商品を販売する。オーディオ機器などを手がけているためノウハウの蓄積があると自負している、とのことで、今後の活躍に注目しよう。

●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400~1280×1024
●水平周波数
24~65kHz
●垂直周波数
50~100Hz
●ドットピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin D-Sub,BNC

☎0422-52-5013

メーカー担当者のココがウリだ!

「調整用の表示が画面上に出る『オンスクリーンディスプレイ」が目立った点だと思います。D-SubとBNCの両方のコネクタがあるので、それぞれにコンピュータを接続して、前面パネルのボタンで切り替える、という使い方もできます」。東京特殊電線(TOTOKU)は、偏向ヨークやディスプレイのOEM提供をしているメーカー。

東京特殊電線(TOTOKU)の他製品

- CV142J(14インチ/¥89,800)
- CV211J(21インチ/¥498,000)



東京特殊電線(TOTOKU)
CV172J
¥198,000

●ブラウン管
17インチトリニトロン(SA)
●最大解像度
1280×1024
●水平周波数
30~85kHz
●垂直周波数
50~120Hz
●AGピッチ
0.25mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub,BNC
●付属品
VGAケーブル

☎03-5273-2022





ナナオ
T560i・J
¥398,000

ナナオの他製品

F347 II (15インチ/¥125,000)
F557 (17インチ/¥238,000)
T567 (17インチ/¥310,000)
T660i・J (20インチ/¥598,000)
6500 (21インチモノクロ,¥298,000)

メーカー担当者のココがウリだ!

「快適映像」をキャッチフレーズにするナナオの定番ともいえるモニタがこのT560i・J。「コンピュータの映像信号を可能なかぎり忠実に再現すること」をモットーに作られたモニタは、「国産車と外国車の違い」ともいうべき映りの違いを見せてくれる。「カタログでは読めない画質の良さを、ぜひ自分の目で確かめてください」。

●ブラウン管
17インチトリニトロン(SA)
●解像度
640×480〜1280×1024
●水平周波数
30〜82kHz
●垂直周波数
55〜90Hz
●AGピッチ
0.25mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub,BNC

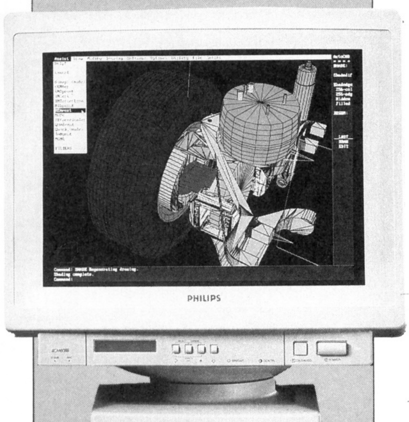
☎03-3455-7701

メーカー担当者のココがウリだ!

「昨年末は商品が足りず、モノが着いたと同時に一気にはけてしまった状態でした。フィリップスには、オーディオやシェーバーなどの商品もありますので、高級感を漂わせたいなと思っています。キャビネットの色は、ベージュでなく、グレーがかった白にしています。性能は『1年後を見てください』ということですか」。

日本フィリップスの他製品

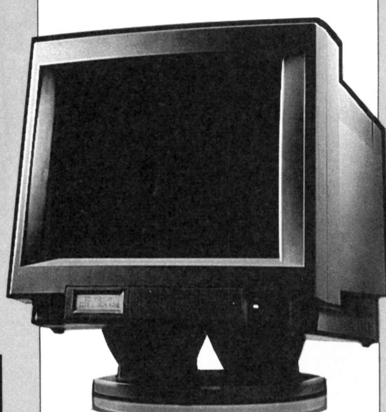
4CM6282 (17インチ/¥185,000)
4CM8290 (15インチ/¥132,000)



日本フィリップス
4CM6088I
¥175,000

●ブラウン管
17インチトリニトロン
●解像度
640×400〜1280×1024
●水平周波数
24.83,30〜64kHz
●垂直周波数
50〜100Hz
●AGピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub,BNC
●付属品
15Pin D-Subケーブル

☎03-3740-5166



マグビュー
MX17S
¥168,000

メーカー担当者のココがウリだ!

「同機種がアメリカでPC Magazine Editor's Choiceをもらいました。MAGは、ワークステーションを除いた17インチモニタの生産量では世界一です。海外メーカーでもサポートは充実している、と言いたいですね」。入力信号の種類が液晶で表示される窓がついている。フラットスクエア管を使用したMX17F(¥158,000)もある。

マグビューの他製品

DX15N (¥88,000)
MX15F (¥98,000)
MX17F (¥158,000)
MX21F (¥456,000)

●ブラウン管
17インチトリニトロン
●解像度
640×480〜1280×1024
●水平周波数
30〜68kHz
●垂直周波数
50〜120Hz
●AGピッチ
0.25mm
●コネクタ
15Pin D-Sub×2,BNC

☎0120-097-088

メーカー担当者のココがウリだ!

「グラフィックアクセラレータボードとのセットVSA-171-ACを¥110,000の標準価格で用意しています。17インチのモニタにはグラフィックアクセラレータボードがつきものですから。簡易SCSI CD-ROM I/FやHDDを搭載したグラフィックアクセラレータボードとのセットもあります。また、Mac対応版のVSA-171M(¥108,000)もあります」。

緑電子の他製品

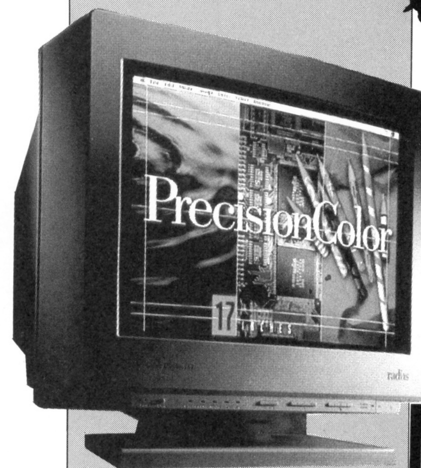
VSA-151 (15インチ/¥59,000)
VSA-171-AC (17インチ/¥110,000)
VSA-151-AC (15インチ/¥70,000)
VSA-171M (17インチ/¥108,000)



緑電子
VSA-171
¥98,000

●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400〜1280×1024
●水平周波数
24〜66kHz
●垂直周波数
50〜100Hz
●ドットピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub
(15Pin D-Subアダプタ添付)
●付属品
98,DOS/V兼用ケーブル

☎044-989-7633



メーカー担当者のココがウリだ!

「デザインはイギリスのデザイナーに頼みました。98とMacを接続して前面のボタンで切り替えられる、というのは、この価格帯では珍しいでしょう。コストがそのぶん上がったんですけど、『自分たちが欲しいんでつけよう』ということになったんです」。操作ボタンがワンプッシュで開く「ドロップダウン・コンソール」も心地よい。

ラディウス
PrecisionColorDisplay/17
¥188,000



メーカー担当者のココがウリだ!

「NEW SAトリニトロン管を採用しました。従来のトリニトロン管よりもフラットで、鮮明です。サイドバイサイドで見比べていただくとわかると思います。解像度と表示色の変更が再起動なしで可能というのもウリです。永久保証がついているグラフィックアクセラレータ付きディスプレイカードとセットで販売もしています」。

ラディウスの他製品

PrecisionColorPivotDisplay
(15インチ/¥148,000)
IntelliColorDisplay/20
(20インチ/¥448,000)

●ブラウン管
17インチトリニトロン
●解像度
640×480〜1600×1200
●水平周波数
29〜82kHz
●垂直周波数
50〜150Hz
●AGピッチ
0.26mm
●コネクタ
HD-15,BNC

☎03-5410-2480



ロジテック
LCM-17
¥128,000

●ブラウン管
17インチフラット
●解像度
640×400〜1280×1024
●水平周波数
24〜65kHz
●垂直周波数
50〜100Hz
●ドットピッチ
0.26mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub,BNC
●付属品
DOS/V用ケーブル,
98用アダプタ

☎03-3251-3271

モニタの解像度と周波数の対応表

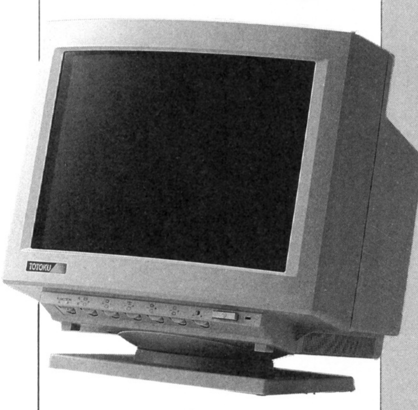
解像度(ドット)	機種	モード	水平周波数(kHz)	垂直周波数(Hz)
640×400	98	標準	24.8	56.4
640×480	Mac	13インチ	35	66.7
640×480	98,DOS/V	VGA	31.5	59.9
640×870	Mac	ポートレート	68.9	75
800×600	DOS/V	SVGA	35.2〜48.1	56.3〜72.2
832×624	Mac	16インチ	49.7	74.6
1024×768	Mac	19インチ	60	74.9
1024×768	DOS/V	XGA	56.5	70.1
1024×768	DOS/V	SVGA	——	——
1120×750	98	ハイレゾ	32.9/50	80.1/60.1
1152×870	Mac	21インチ	68.7	75.1
1280×1024	DOS/V	SVGA	——	——

15インチ、21インチを忘れるな!

東京特殊電線(TOTOKU)
CV142J
¥89,800

東京特殊電線(TOTOKU)の他製品

V172J(17インチ/¥198,000)
CV211J(21インチ/¥498,000)



メーカー担当者のココがウリだ!

「14インチのマルチスキャンでは国内初のローテーション調整、つまり画面の傾きが調整できます。東京特殊電線(TOTOKU)は、エナメル線の製造から始まった会社で、ディスプレイの基本パーツである偏向ヨークの製造では業界随一です。ディスプレイのOEM提供でも実績があります。国内で一貫して生産しているのも特徴でしょう」。

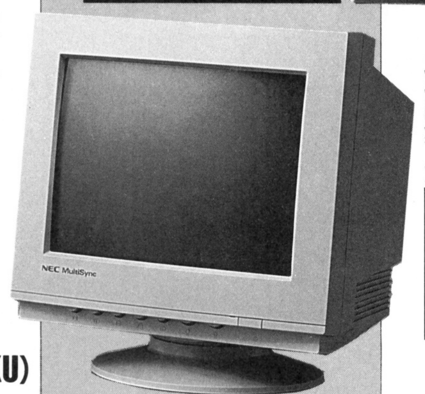
●ブラウン管
14インチトリニトロン(SA)
●最大解像度
1024×768
●水平周波数
24～58kHz
●垂直周波数
55～120Hz
●AGピッチ
0.25mm
●コネクタ
15Pin mini D-Sub
●付属品
VGAケーブル

☎03-5273-2022

NEC
PC-KM153
¥110,000

NECの他製品

PC-KM152(15インチ/¥138,000)
PC-KM172(17インチ/¥198,000)
PC-KM211(21インチ/¥580,000)



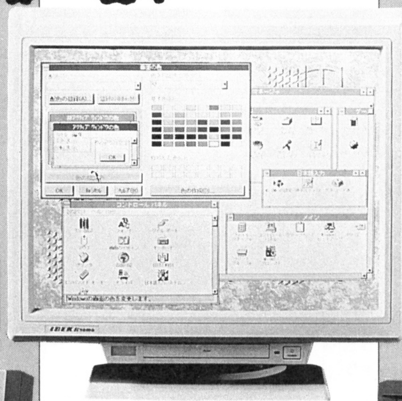
メーカー担当者のココがウリだ!

「主流はまだ15インチかなという気がします。17インチだと全体を見渡しづらい、ということもあって。あまり知られていませんが、NECは、マルチスキャンモニタのシェアは、世界1位だそうです。デザインにもかなり力を入れていて、NEC全体でコンピュータのデザインを統一しようとするプロジェクトがあるんです」。

●ブラウン管
15インチフラット
●解像度
640×400～1120×750
●水平周波数
24.8～57kHz
●垂直周波数
55～90Hz
●ドットピッチ
0.28mm
●コネクタ
15Pin D-Sub直付

☎03-3452-8000

飯山電機
MF-8221
¥248,000



飯山電機の他製品

SR-7314C(14インチ/¥34,000)
MF-8615A(15インチ/¥59,800)
MF-8517(17インチ/¥94,800)
MF-8617(17インチ/¥104,800)
MF-8521(21インチ/¥548,000)
MF-8621(21インチ/¥598,000)

メーカー担当者のココがウリだ!

この驚くべきコストパフォーマンスの高さ! 価格の魅力に目が眩むが、ウリはそれだけじゃない。「調整ボタンをトレーの中に隠して、すっきりしたデザインにしました。人体を感知してパワーセーブする機能や、周囲の明るさに応じてモニタ画面の明るさを自動調節する機能など、細かいところにも配慮が行き届いています」。

●ブラウン管
21インチフラット
●解像度
640×400～1600×1280
●水平周波数
24.8～85kHz
●垂直周波数
50～120Hz
●ドットピッチ
0.28mm
●コネクタ
15Pin D-Sub,BNC
●付属品
アダプター(PC98→VGA),
98用ケーブル

☎03-3231-8401

ソニー
RVP-4010QJ
¥1,650,000



メーカー担当者のココがウリだ!

パソコンのほか、ワークステーションやビデオの映像信号に対応する40型リアプロジェクター。会議やイベントなどで使用するためのもの。CRTからの光を2回折り返して画面に投影する方式を採用したため、画面の下にコンソール部分のないデスクトップ型となった。5月1日に発売されたばかりの新製品。

●投影画面サイズ
40インチ
●解像度
800×800
●水平周波数
15～85kHz
●垂直周波数
38～150Hz
●コネクタ
BNCほか

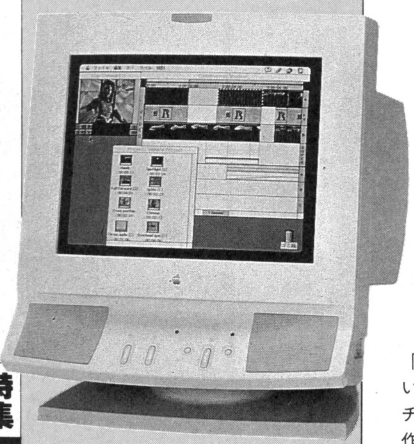
☎03-5448-4134

ユニークモニタ大集合!

アップル
Apple AudioVision14 ディスプレイ
¥120,000

メーカー担当者のココがウリだ!

「反り返った形がイヤミだとかイノキだとか言われていますが、とくにアメリカではデザインの評判がいいんですよ」。ステレオスピーカーとマイクロフォンを内蔵し、CDプレーヤーなどを接続するポートを側面に装備している。音声認識に対応とのことで、とにかく新しいもの好きは一見の価値がある製品。

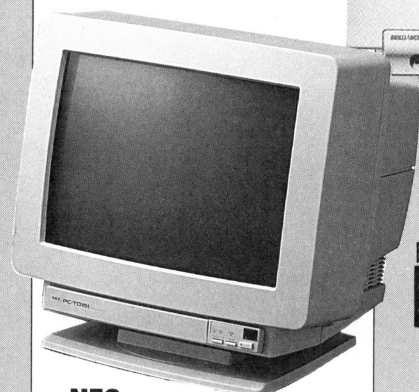


アップルの他製品

- Macintoshカラーディスプレイ（13インチ/¥70,000）
- Appleマルチスキャン17ディスプレイ（17インチ/¥190,000）
- Appleマルチスキャン20ディスプレイ（20インチ/¥450,000）

●ブラウン管
14インチトリニトロン
●解像度
640×480
●水平周波数
35kHz
●垂直周波数
66.7Hz
●ドットピッチ
0.26mm

☎03-5952-0505



NEC
PC-TD151
¥108,000

NECの他のディスプレイテレビ

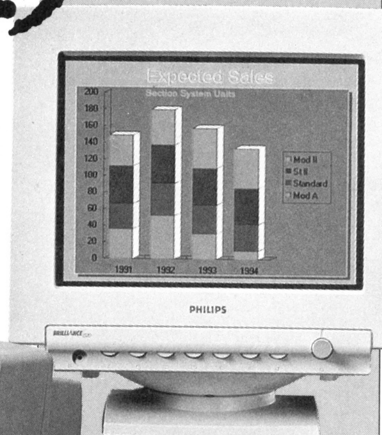
- PC-TD211（21インチ/¥198,000）

メーカー担当者のココがウリだ!

「ゲームにも対応するモニタをということで、かなり前からテレビチューナ内蔵のパソコンモニタを作っていました。モニタとプリンタは他社さんがかなりいいものを出しているので、負けないように強化しようと思っています」。パソコンとテレビの両方をカバーするモニタは、大御所NECが出していたのであった。

●ブラウン管
15インチフラット
●解像度
640×200
（水平周波数:15kHz），
640×400
（水平周波数:24/31kHz），
640×480
（水平周波数:31kHz），
●ドットピッチ
0.31mm
●入力
アナログRGB

☎03-3452-8000



日本フィリップス
4CM8290
¥132,000

日本フィリップスの他製品

- 4CM6088I（17インチ/¥175,000）
- 4CM6282（17インチ/¥185,000）

メーカー担当者のココがウリだ!

「ステレオスピーカーを内蔵しています。ウェーブした形のキャビネットのデザインが好評です。あまり知られていませんが、フィリップスはモニタの出荷台数が世界第2位なんです。『ヨーロッパ生まれ、地球育ち』というフレーズのように、ヨーロッパのイメージを生かしたいですね」。ちょっとした音の再生には便利。

●ブラウン管
15インチフラット
●解像度
640×480〜1024×768
●水平周波数
30〜58kHz
●垂直周波数
50〜100Hz
●ドットピッチ
0.28mm
●ケーブル
15Pin mini D-Sub

☎03-3740-5166

ラディウス
PrecisionColorPivotDisplay
¥148,000

メーカー担当者のココがウリだ!

「CRT部分を回転させて縦横両方の位置で表示することができるラディウス独自のものです。あるMac関係の雑誌の編集部はこれを20台くらい入れているそうです」。縦位置（ポートレートモードという）でA4の書類がフルサイズで表示できる。横位置（ランドスケープモード）では16インチモニタと同等の表示が可能。

ラディウスの他製品

- PrecisionColorDisplay/17（17インチ/¥188,000）
- インテリColorDisplay/20（20インチ/¥448,000）

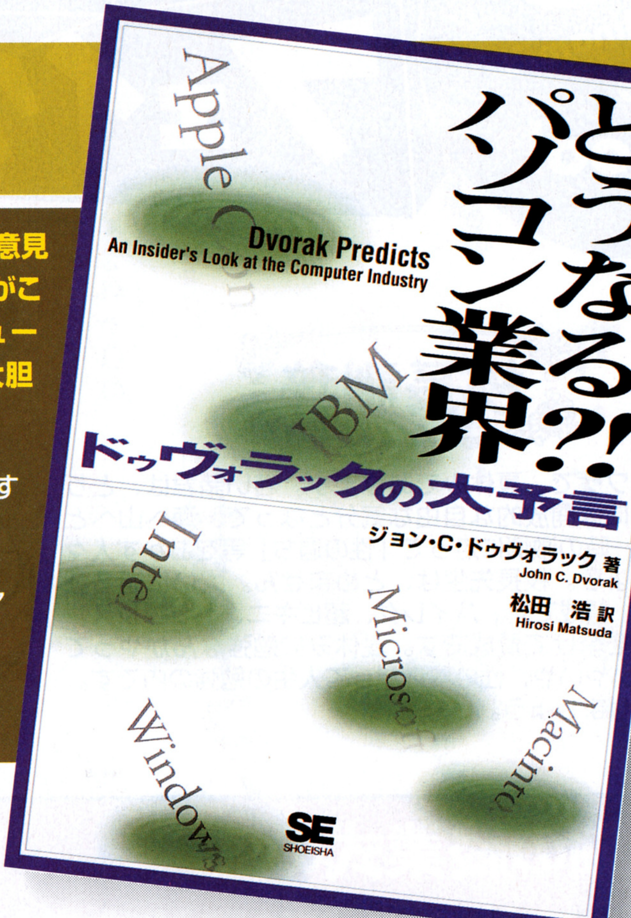




●ブラウン管
15インチフラット
●解像度
640×480〜1024×768
●水平周波数
30〜60kHz
●垂直周波数
50〜90Hz
●ドットピッチ
0.28mm

☎03-5410-2480

SE Books 翔泳社の本



読むものだけが救われる!

パソコン業界のご意見番ドゥヴォラックがこれからのコンピュータ業界の動向を大胆に予測!

パソコン業界にかかわるあらゆる職場で成功するための判断材料として役立つ必須虎の巻!

パソコン業界の内側、業界が目指す方向を様々な角度から検討、常識を覆す驚くべき指針!

読む者だけが救われる!

Dvorak Predicts
An Insider's Look at the Computer Industry

最新刊

どうなる?!パソコン業界

ドゥヴォラックの大予言

●ジョン・C・ドゥヴォラック著　●松田 浩 訳　●B6判/本文320ページ/定価1,800円

ドゥヴォラックの大予言とは

❖デスクトップ型コンピュータは終焉を迎える ❖Windows用ソフトウェア開発企業は成功から破産への道をたどる❖いよいよCD-ROM時代が到来する❖メインフレームコンピュータがカードサイズに縮む ❖音声認識システムは1990年代の必須アプリケーションになる❖マイクロソフトの若さが競合企業に勝つ❖オープンシステムではなく独自システムが勝つ❖インテルは窮地を切り抜ける❖パワーPC RISCチップは次の標準になる❖バーチャルリアリティーは役に立たない❖PCMCIAカードがコンピュータアーキテクチャの主流になる❖ユーザーインタフェースがオペレーティングシステム以上に重要になる❖UNIXは特定用途向けのオペレーティングシステムとして生き残る

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360

〈資料請求番号SE〉

南伸坊の Shimbo Minami's Fake School
フェイク・スクール
第五講

おことわり　本校の教育内容は、すべて本校独自の視点に基づいたものです。悪しからずご了承ください。

校長訓辞

そういうワケで、夏休みであります。若い諸君は、とりわけ夏休みには開放的な自由な気分となって、海へ山へと繰り出し、一時の激情に走って「性の過ち」等をおかす人々もあるでしょう。校長先生は、とめません。大いに過ち狂って結構！　賛成です。ハイレグ、超ビキニ、トップレス、ヘア、双手を挙げて賛成です。夏休みに勉強なんかやってられるか、いやいや、性の暴走だって人生の勉強の内です。大いに勉強しましょう。



本校の教育方針

一、面白い
一、インパクトが強い
一、ばかばかしい
一、わかりやすい
一、オメデタイ

一学期の終業式の日。栄えある特待生第1号決まる!

文：フェイク・スクール学生課

生徒のみなさん、おはようございます。こちらはフェイク・スクール学生課です。今月も太田先生はお休みですが、それとは関係なく今日でフェイク・スクールの一学期もおしまいです。明日からは楽しい夏休み、生徒のみなさんも海や山へと出かけたり、海外へ旅行をしたり、南校長のおっしゃられるように性の暴走に身を任せたりすることでしょうが、夏休みとはいえ勉強も忘れてはいけません。いったん本校の門をくぐられた以上は片時もフェイクの志を忘れずに、9月の新学期にはまた元気な顔を見せてください。

今日は生徒のみなさんに、一学期の特待生を発表します。特待生は、本校において優秀な成績を収めた生徒に対して与えられる称号です。特待生に認定されたアカツキには、

・本校展示館における作品の展示
・南校長との豪華な会食
・南校長との共同作品製作

をはじめ、数々の豪華な特典が用意されています。一学期に残念ながら特待生を逃した生徒諸君も、二学期はぜひがんばって特待生を目指してほしいものです。

さて、いよいよ発表です。ドラムロール、お願いします。

ジャーン（ドラムロール）。

厳正なる審査の結果、一学期の特待生は東京都杉並区の能美勉君に決定しました！

ぱちぱちぱち（拍手）。

能美君は足掛け3年ほど名古屋でイラストレーターの修行を積んでいましたが、本校入学後古今東西の写真やイラストをスキャナーで取り込んで新しいイラストを作る「サンプリング・イラスト技法」が認められ、このたび特待生に選ばれることになりました。次のページに能美君の作品を展示しますので、みなさんもまずはじっくり観てください。



特待生第1号
サンプリング・イラストレーター
能美　勉（のみ　つとむ）
27歳
愛知県名古屋市出身

Design：INOUE DESIGN

能美勉作品館



『納屋橋劇場』



友人の結婚式用の作品『KOTOBUKI WAKU』



『日本ネットワーク』



『天の演劇』

特待生能美君の家庭訪問。

ビデオ撮影：フェイク・スクール撮影班

晴れて今回本校の特待生となった能美君の生活は、いったいどんなものでしょうか。さっそく僕と編集部の撮影班の面々が、能美君の自宅へ家庭訪問を行ってきました。

能美君の自宅はのどかな住宅街にあるアパートの一室。本棚には古今東西の画集やカット集、はたまたどこで集めてきたのか絵ハガキやマッチの空き箱、メンコなどがずらりと並んでいます。そのひとつひとつに描かれたイラストを眺めていると、それだけで楽しい。能美君はこれらのカットをただ集めて眺めるだけじゃなくて、マックでスキャンして自分の作品の材料に使っている。能美君の作品の中でいきいきと動いているカットたちを観ていると、まるで一度見捨てられたイラストに新しい命を吹き込んでいるように見えるのは、僕だけでしょうか。

そんな僕の横で、能美君は平然と「古本屋の店先に1冊100円で投げ売りされてるような本がいいんですよ。アイデアの宝庫ですね。高い本にはロクな絵がないですね」とのたまう。

と、能美君が撮影班のビデオカメラを自分のMac Quadra 840avにつなげはじめました。家庭訪問に訪れた日は名古屋から東京に越してきてまだ3週間ということで、まだあまりモノがなくがらんとした室内にMacの存在がひときわどっしりと感じられます。おやおや、何をはじめるのかと思っていたら、ビデオの画面をMacに映してカメラの前でしきりにポーズをとっている。

せっかく僕たちが家庭訪問にきたので、その場でイラストを作ってしまおうということなのですね。ビデオキャプチャーで自分の顔と手をMacのファイルに収めた能美君、今度はヒンズー教の神様（クリシュナ、でしたっけ）を描いたインドのポスターを取り出して僕に、

「これ、ちょっと持っててください」

と押しつける。

あっけにとられたままポスターを手にする僕。そんな僕にはおかまいなく、ビデオカメラを手にした能美君は慣れた手つきでポスターの神様を撮影すると、おもむろにフォトショップをたちあげて今撮った3つの画像をひょいひょいと合成しはじめたのです。

3つの顔をもつ神様。その両端に自分の顔をはめこんでいく。顔の輪郭にそってキリヌキの範囲を選択していく、その手の動きにはまったくムダがありません。「下描きもなんにもしませんよ」という能美君の言葉を、まさに裏付けるマウスさばき。

あれよあれよという間に手までが合成されて、画面の中には能美君なのか神様なのか、神様なのか能美君なのか定かでない絵が現れます。

さすがフェイク・スクールの特待生ともなると、絵を描くプロセスにすら華がありますね。アパートからの帰路、僕たちはただただ感心するばかりなのでありました。



コタツの上にMacが置いてある



能美君のイラストの素



ドリフのメンコ。これも大事な材料だ


ビデオで自分の手を撮影している


続いてポスターを撮影



あっという間にできあがり。本人にとっては「日記みたいなもの」らしい



ただいま合成中

南校長の厳しい面接と実習。

さて、ここはフェイク・スクール校長室。特待生能美君は、ここで南校長直々の指導を受けることになりました。フェイクの道は長く厳しく、よほど優秀な成績を修めないと、この校長室まではたどりつけないのです。

南校長、じっくりと能美君の作品を眺めています。そして一言。

「いろんなものが組み合わさっているけど、まだ組み合わせた『材料』それぞれを見たほうが面白いよね。配置しているだけ、って印象。完成度はすごくあるけれど、まだ『新しい』という感じはしないよね」

あいかわらず厳しいコメントの南校長であります。

「ポイントは色の調和でしょうね」と南校長が持ち出したのは、横尾忠則氏の画集です。「横尾さんの絵っていうのは、相当いろんな要素をぶちこんででも、すごく調和してる。横尾さん自身は今のごちゃごちゃした画風以前にずっと色彩を調和させる作業をやってきてるから、コラージュっぽいことをやっても自然に調和しちゃうんですね。色の面積の組み合わせに、かならず気持ちいい組み合わせ方がある。自分の色彩感覚を育てる必要があるけれど、それにはとにかくいろんなものを見て、自分でやってみるしかないですね」

というわけで、能美君の作品『鉛筆を持つ男』を題材にした南校長の実践指導がはじまりました。

背景色を変えてみるだけで、同じ一枚の絵でもずいぶん印象が変わります。南校長の厳しい指導のもと「色の面積」について勉強した能美君、本校の特待生の名に恥じないようこれからもよりいっそうの精進を望みます。



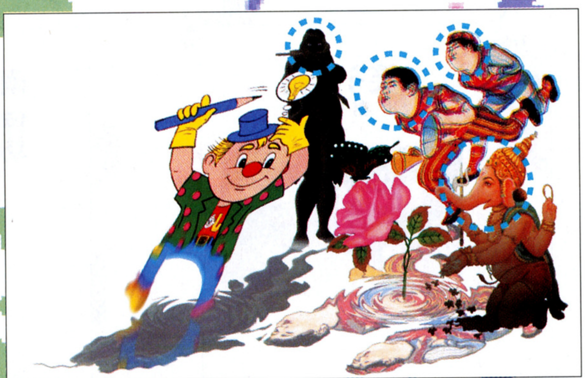


南校長との白熱するやりとり





厳しい実践指導



もともとの作品『鉛筆を持つ男』



背景色をいろいろ変えてみた

グラデーションをかけてみた

生徒の作品

一学期の終わりにぎりぎり間に合った作品。

京都府の松村さんから一学期修了まぎわに作品が届きました。ぎりぎり間に合ったので紹介します。

京都府・松村真吾さんの作品
『ねこジャンプ三部作』
評価　3


『特訓』


『挫折』

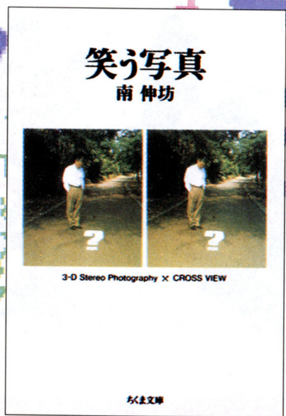

『華翔』

松村さんによる自作の解説

「スピードと飛距離を追い求め、特訓を続けた『ねこジャンパー』が世界陸上競技大会で予選落ち・失格となるが、その飛形の美しさを高飛び込みのコーチに認められ、世界にはばたく『ねこジャンパー』に成長していく。」

夏休みの宿題

●夏休みの間ぼーっとしていても仕方がありませんから、次の本を読んで各自よく自習しておくように。読了した諸君は読書感想文を編集部あて送るとなおよろしい。さらに時間に余裕のある（ヒマとも言う）生徒は太田講師のビデオ『3-D COSMOS』もかならず買って観ること。以上。



南伸坊『笑う写真』
（ちくま文庫、定価780円）



南伸坊『さる業界の人々』
（ちくま文庫、定価580円）

授業を投げ出し、太田講師はこんなことをしていた!!

先月の講義に目を通した人ならばご存知と思うが、一応報告しておこう。太田講師が、34年の歳月をかけて製作にあたっていたステレオグラム・ビデオがついに完成した。『3-D COSMOS』と題されたこのビデオは、ステレオ界の異才としても知られる太田講師が、演出家・柴田幸治と共に製作したもの。昨今ブームとなった裸眼立体視映像に“動き”と“音”が加わったわけである。ステレオグラムの動画化にさいしては、Video Vision StudioというMacintosh用のハイエンド・ビデオキャプチャーボードが使われているそうで、デジタル・ビデオの可能性を探るうえでも注目の作品といえるだろう。太田講師は「滑らかな動きと、まったりとした奥行きを持った初のステレオグラム・ムービー」と自画自賛している。さらに同ビデオのサウンドには、RSS（ローランド・サウンド・スペース）という最新の立体音響処理も施されているというから、立体マニア必見・必聴のビデオであり、「マニアじゃなくても買ってね(^_^)」といったところらしい。最後に太田講師は「ここで述べたことはフェイクではない」と語っている。



『3-D COSMOS』学習研究社
3800円、好評発売中

評価と記念品

- 5 豪華記念品＋特待生に認定
- 4 豪華記念品
- 3 普通記念品
- 2 南校長の叱責
- 1 見せしめの罰

掲示板

●二学期は9月8日（木曜日）から開講する。一学期によく勉強した諸君もしなかった諸君も、次回開講日にはかならず全員出席すること。

●本校では夏休み中も引き続き生徒諸君の作品を受け付けている。本校の方針に基づいた自由研究の成果も歓迎する。持ち込みも可とするので、地方在住の生徒諸君は上京する際など連絡を入れるように。

●あて先
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「フェイク・スクール」係
NIFTY-Serve：LDB00443
ではまた次回！

キッチン・アミーガ・シンク　005

Kitchen Amiga Think 台所で考える

文：ワン・ハムザ・アワン

第5回

AMIGAは電子レンジでチンしない方がいいみたい。

（22歳女性、家事手伝い）

オテホンズを見たので、今夜の家族の会話は作ることについて。

そういうわけなので、AMIGAを作っているコモドール社が倒産したようなので、今回でこの連載もおしまいになる。

なんていうと焦る人もいるかもしれないけれど、連載は続きます。

しかしコモ社倒産はほんと。倒産といってもいろいろあるのですが、早い話、AMIGAはどうやらどっかから出続けるみたいなので多い日も安心です。

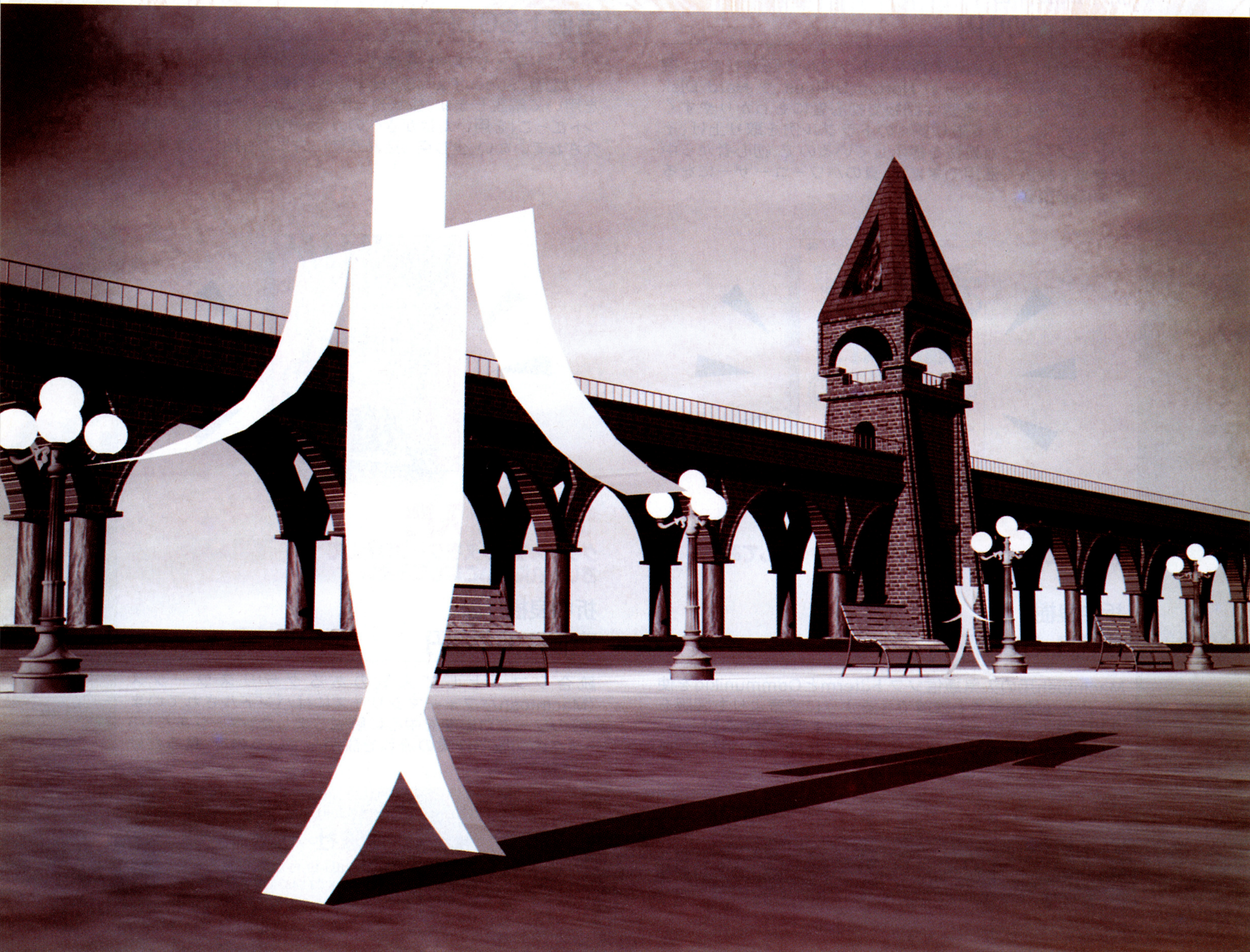
というわけで正々堂々と今月もまいりましょう。

さて、オテホンズ005は愛知県の原さんの作品です。原さんは東海のLightwave3D横綱とでも呼びたくなるほど、Lightwave3Dを徹底して使いまくっており、そのうえMacintoshの3Dレンダリングソフトにもかなり詳しいという恐るべき人物。

この作品はもちろんLightwave3Dを使っているのだけれど、一部Playmationも使っている。最終的にMacintoshのフォトショップ上で加工

Text:
Wan HAMZAH
AWANG
Photo:Paul ANDREW
Model:Larry NAKAJIMA
Hair Make:
KUMANO Kensuke
Stylist:Joanna KWOK
Design:INOUE DESIGN

オテホンズ005「ユウグレ」（アンティック・バージョン）
1994　原　広久
レンダリングCGはモデリングである（とりあえず言い切る）ということが、しみじみ実感させられる力作と申せましょう。もちろん光による時間および環境表現もやはり、オテホンズはどこか違う。しっかりみんなで感心したほうがよいかと思います。



を施すあたりも、うーむと唸りたくなりますな。唸るついでに後方に位置する建造物に注目。こういった関係は原さんの最近のテーマらしく、完璧なモデリングをかましてあります。そして、やはり全体に漂うトーンと申しましょうか、そのあたりがイタリア未来派的またはキリコ的と表現しましょうか、しかしそれだけに終わらずに独特の世界が醸し出されております。

独特といえば、いままでオテホンズで登場した人すべてそうなのですが、レンダリングものでもやはりその人の匂いは出る。これは投稿作品にもいえることです。

思うに、何かを作るというときに、こだわりは大切ですが、このサンプリングな世の中。何かしらどこからか影響を受けないはずはない。しかしそれをいかに自分の表現へと着地させるかというあたりが、アマとプロの境界線なのであるということが感じられるわけです。なかなかマジメなことを書いているな。

で、たとえばプロの場合、たいていスポンサー様などがいらして、スポンサー様のご意向通りに作り上げないといけなかったりする。この制約の中での仕事の方がスリルもあるしクリエイティビティが発揮出来るのだという人も多いわけで、これも確かなこと。

しかし、ここK.A.T.はそういう場所ではない。逆に制約がない分作りにくいという人もおいでかと思いますが、K.A.T.は、とりあえずなんでもこいです。要はAMIGAで作られていればいいのですから。

特集にあわせてやはりAMIGAとモニタの問題

なんでも今号のGURUはモニタの特集をしているらしい。そういえば、AMIGAで使うモニタというのもいろいろであることを、知っておくと便利かもしれない。

いくつか出ているAMIGAの本にも純正モニタの他に他社のモニタを繋げる方法が出ていたりするので参考にするとよいとは思いますが、SEGAブランドから出ていたDOS/Vマシン、テラドライブのモニタであるテラモニターがここ1年ほどAMIGA用モニタとして人気が高かったのです。

このモニタ、マニュアルにはマルチスキャンモニタとは書いていないのですが、実はAMIGAモニタの基本水平周波数である15.7KHzが表示でき、おまけにMacintoshや98や当然VGAもOKというかなり便利なものでした。そして投げ売り状態になってからは値段も安かった。

しかしながら、このテラモニターも在庫が底をつきはじめたようで、店頭でも286マシンと抱き合わせでしか売られていない状況になっています。まあ抱き合わせ価格でもそこらのモニタより安かったりしますから、それはそれで選択です。でも今286マシンを使うメリットはどこにあるのか、疑問はある。

一方パソコン界では17インチモニタが最近はやりですが、AMIGAの場合、先ほど書いたように水平周波数15.75KHzが出ていないと辛かったりするわけです。しかし、これがほとんど存在しない。つい最近まではIDEKブランドで発売されていたのですが、これも発売中止。もしかしたら今度出るFM TOWNS用の17インチはいける可能性があるぞ、というわけでじっと待っているパワーユーザーも多いです。とりあえずFM TOWNS用の14インチモニタの方は使えてます。

もっともA3000ユーザーやフリッカーフリービデオを入れたユーザーなら普通のVGAモニタがあればいいので、選択はよりどりみどりではあります。

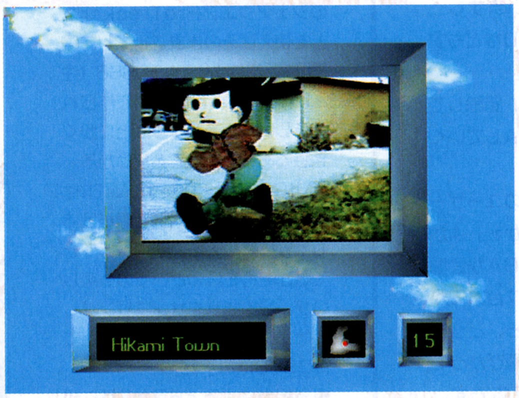
なんといってもやはり他機種とモニタを共用したいなんて人は多いでしょうが、それぞれの環境というものがあるのでこれがベストといえないところは申し訳ない。

ま、とりあえずAMIGAを長く使い何台も所有するようになるならば、純正の1084モニタは一台あると、多い日も安心というのは事実です。発色もたいへんよいです。インターレス画面ではフリッカーが出たりしていやだという方もいるかもしれませんが、あるCG系ユーザーなどは「AMIGAにはフリッカーはつきもの」などと豪語する人もいます。

しかし、とにかくお店の人やパワーユーザーに聞いたりしてみてください。もしも、こうこうこうで、こういう風に使いたいとかいうことが分かっていればお便りいただいてもかまいません。

わかる範囲でお答えしましょう。

tobidashi KIDS



3D DANCING HABOKI



HABOKI&SARUMAN



SASA MARU 劇場

1994　笹埜能史

前回初登場のSASAMARUさんこと笹埜さん。肩の力を抜いた様々なトライアルの作品を送ってくれるので今回は3つ連続SASAMARU劇場にしたのであります。

最初の「tobidashi KIDS」はアニメーション作品のワンフレーム。道路わきの飛び出し坊やというのはSASAMARUさんのライフワーク。の、つもりだったが一年で飽きたそうですが(笑)、このテーマでオブジェやビデオも作っているそうである。

「3D DANCING HABOKI」はReal3Dによる作品。ただ今修行中なので、「ライティングだけ工夫しました」とのことです。しかしReal3Dはクラシックと2.0では大幅に進化してしまったのでびっくり。

「HABOKI&SARUMAN」はアニメを作ったがフロッピーが壊れて静止画になったということですが、なんでも某マンガ週刊誌に4コママンガを投稿したのきっかけに相原コージ氏と競作した「さるでも描ける漫画教室の表紙」から取り込んだものだそうだ。そうかSASAMARUさんにはそういう前科（ちゃうでえ）があったのか。

堂々たるSASAMARUワールドであります。

台所からの投稿作品

国際電話で話したAMIGAの状況。

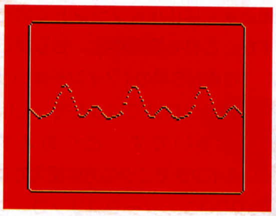
アメリカのコモドールは倒産したらしいです。英国やドイツのコモドール社は大丈夫のようですが、やはり不安にかられる人も多いのかもしれません。

で、倒産後の噂はいくつか飛びかっておりまして、「日本のある大手メーカーが買収した」「韓国のサムソンがAMIGA買った」「CD32をフィリップスが買った」など、よくわからない。噂は噂。ビデオトースターを販売しているNEWTEKなどではこれからもAMIGA上でトースターやFLYERなどを発売して行くと声明を出していますし、AMIGAの月刊誌、AMIGA WORLDなどもずっと出すよ、といっております。

4月29日倒産の情報がきたばかりで、錯綜しておりますが、一応AMIGA界はAMIGAしていくぞ、という気分らしいです。

でもって、とある日本を含むアジアのユーザーの間では「やっとコモドールつぶれたかぁ。よかった」、「どっかが買って次世代AMIGAが登場するチャンスだ」、「もうAMIGAは7台あるからワープエンジンしか買うものないから、どうでもいいや、でへへ」と、ここ数年毎年飛びかっていた倒産がやっときたか、という反応です。AMIGAは「自力更正」、「ほとんど博打」、「人柱になって情報交換」、がモットーであるとアジアのAMIGAユーザーは悟っているのです。仏陀の教えを忠実に守っているといえましょう。

ということで、なるようにしかならない、でも、どうにかなるよ、という感じなのです。しかし、とりあえずこまめにお店やBBSにアクセスしたりして情報を得ておくのは大事かもしれません。

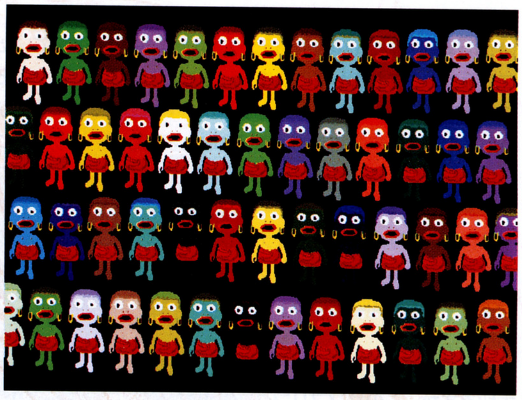


DGKWALTZ

1994 つる岡健太郎

ついにきたぞ。はじめての音楽投稿。はっきりいって笑えた30秒。いわゆるレイヴやテクノしていないところが、かっこいい。AMIGAの日本語FEP大語界（注1）をテーマに作られた曲のワルツヴァージョンだそうだ。そして注目したいのはこれがMODファイルであること。だから、Macintoshユーザーもドイツ製のシェアウエアProTrackerなどを使えばそのままプレイして鑑賞可能。これはどうやらDSS8（注2）に付属のTrackerで作られたらしいが、音楽作りはとにかく発想であるということがわかる。AMIGAでも、もちろんMIDIはいけるのですが、内蔵音源だけでも十分に楽しめる。楽譜買ってきて譜面を打ち込むというのも楽しいが、好きな音をサンプリングしてオリジナルを作るということではDSS8はお手軽。

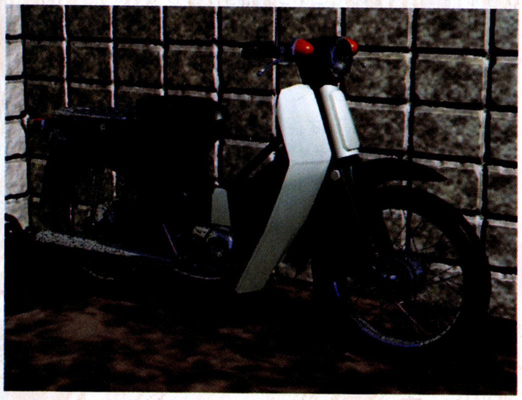
編集担当によると6月か7月に翔泳社から発売される『コモエスタ・アミーガドス！』には、MODファイルの作り方なども書かれているらしいので、9月再スタートする頃には音楽投稿も大量にくるのではないかと勝手に筆者は思っている。できれば、つる岡氏の投稿くらい、おばかさんであるともっとうれしい。K.A.T.ライブラリでダウンロードして聴いてみてほしい。力が抜けます。初めての音楽投稿なのでホメすぎたかもしれない（苦笑）。



CHIBI

1994 渡辺規美雄

これで三回連続登場の渡辺さん。今回はちっちゃいのがえんちゃかほいさか並んでいて数の勝利と申せましょう。ちなみに筆者はこのような作品がくるとすぐに立体視を試してみるが、この作品はちびっちゃいやつらの体がハレーションを起こしてまた違った味わいがあったりします。



かぶ

1994 今田延彦

前回も登場した今田さん。今回は「かぶ」です。最初名前が「かぶ」だったので時節柄「蕪」かと思ったのですが、スーパーカブでした。で、これ、モデリングすごいです。どこかにオブジェクトデータがあったのかしらん。テキスチャーの質感設定もなかなかお見事。このままライト位置を変えた作品も見てみたいものです。

今月の注釈

注1）大語界

いやあ、ごめんなさい。連載第2回でAMIGAの日本語FEP大語界が発売されたように書いたのだけど、実は発売する会社（マイクロソフトウェアアソシエイツというのだな）の方の都合でまだ正式リリースがされていなかったのであります。気づかなかった。しかし、今度はマジで登場。そして、β版に比べて大幅に仕様が変更されてかなり使いやすくなっているだけでなく、トースターユーザーには朗報ですが、ビデオトースター付属のCGソフト、トースターペイントでも日本語がそのまま使えてしまうのです。タイトルなどに使えるフォントがまだないのでなんですが、テロップには大丈夫。しかし、今後フォントさえ出てくれれば、と期待は膨らむ。コモドール倒産のニュースが流れた昨今ですがAMIGAは日本でも生きていると実感せざるを得ないのであります。値段は12,800円とか。なんでもアキハバラのAMIGA専門ショップ「コモエスタ アミーガ！」で先行販売されるらしいので、ほしい人は連絡してみてください。

注2）DSS8

当然、今買うなら、DSS8+である。ですからDSS8+について述べれば、AMIGAの8ビットサンプリングソフト＆ハードとしては非常にクオリティが高く、その上値段が安い逸品。日本で買っても、1万3千円前後で買えるはず。DSS8+にはマイク入力もついています（もちろんステレオライン入力も）。スケルトンタイプのハードなど、「なんじゃこりゃ？」と思うでしょうから、AMIGAを買ったらひとつ手に入れておいても損はないと思われます（笑）。そして特筆したいのはサウンドサンプリングができるだけでなく、そのサンプリングサウンドを使って曲が作れるTrackerという内蔵音源使用によるシークェンサーソフトも付属していること。ProTrackerとは異なり4チャンネルしかないけれど、とにかくDSS8+ひとつあれば内蔵音源使った音楽はバッチリ作れる。あとはセンスの問題。GVP社製。近々、16bit版DSS16発売の噂もあります。

注3）DCTV

これについては、翔泳社刊の『コモエスタ・アミーガ！』に詳しく出ているので参考にしてほしいけれど、実のところ多くのAMIGAユーザーの間ではもうDCTVの商品寿命は終わったかのように言われている。が、しかしである。ここにきて、そのファイルの小ささやアニメーション再生スピードの速さ（ものによっては30フレーム／秒！）などから、プレゼンテーション用ツールとしても使えるというわけで、プロユーザーの購入希望者があらためて増えている。コンポジット静止画像のキャプチャーもできる上に、だいたい日本でも4万円ほどで買えるというのだから、ひとつと思うのも無理はない。付属のDCTV-paintなどのソフトも使い方次第ではなかなかのでき。発売元であるDigital CreationsはBrillianceなどとともに台所ユーザーにもプロユーザーにも万歳三唱、感涙雨あられの高品質製品を数多くリリースしている。しかし、DCTVはそろそろ生産中止かもしれないという噂も一部に出ているので買いたい人は買っておきましょう。

●このページに掲載された投稿作品は、NIFTY-Serve FMSA（MSAフォーラム）内の「キッチン・アミーガ・シンク(K.A.T.)」データライブラリに登録されています。一枚絵は機種汎用を考えてGIFフォーマットで、アニ



どあ 1994 丹羽信夫
一連の低レベル研ソフトウエアを制作し、このGURUで「丹羽信夫の世界的発見」を連載し、本も出しているあの丹羽さんから送られてきたアニメーション作品のワンフレーム。作品そのものは完全な売名行為だそうです。ちなみに丹羽さんの連載とK.A.T.の編集担当者は同じだが、この投稿に関しても癒着はないことを断っておきます(笑)。編集担当者もびっくりしてるのだ。



いるか 1994 いぬちゃんみゆき
イルカといえば「わんぱくフリッパー」、「海のトリトン」とAMIGAには欠かせないアイテム。おっと間違えた。デラックスペイントについてくるピクチャーファイルにもあるAMIGAには欠かせないアイテム。しかし、それよりもラブリーです。色使いもビビッド。



さび 1994 松本麻衣子
初登場の松本さんひとりめ。さて、何が「さび」なのであろうか、一見しただけではわからないところにフカミというものがあると考えられる。わび、さびのさびなのであろうか。金属の錆なのであろうか。ここまで考えてしまうところにタイトルの重要性ということについても思いをはせる筆者であった。立体感の表現がシンプルながらいい味です。



em_ocean 1994 松本英毅
初登場の松本さんふたりめ。「マグリットの真似をやりたかったのです」ということですが、模倣は創造のはじまりとも申します。imagineでモデリングとレンダリングをかまし、マッピングデータ制作にDCTV-paint（注3）とAMIGA-Appetizer paintを使用。使用ハードがAMIGA500に今は亡きProgressive040/500というのも渋い。A4000でなくてもレンダリングはいけるのだというのがはっきりわかる。

今月の質問

練馬区の片野さんから、RTG（Retargetable Graphics）とはなんなのかという質問をいただきました。で、だいたいそういうもんだろうと筆者は勝手に解釈していたのですが、改めて識者に確認をとったところ、以下のような回答をもらったので記しておきます。RTGはコモドールが提唱する24ビットグラフィックボード用Workbenchエミュレーションのためのフォーマット。とりあえず、PICASSO IIなどはこれを使っている。一方、スペクトラムはEGSという独自の道を歩んでいるわけ。また、DKB社のTARONは基本はEGSなのですが、EGSがダメなった場合RTGでも使えるようになっているという優柔不断さに注目が集まっています（笑）。しかし、コモドールが倒産した今、RTGも先行きどうなるのか現状ではなんとも言い難い。

また、AMIGAのグラフィックをフルカラープリントアウトしたいのだがという質問も片野さんからありましたが、おっしゃるとおりPrimeraはいけます。実際、筆者はサンプルをみましたが、ものによってはきれいなカンジ。4096色です。ドライバーは、存在してます。買った店や発売元に相談してみてください。またもしもImageFXをお使いでしたらPrimeraHack v1.1というドライバーだとFARGOのAMIGA用Primera純正ドライバーよりディザーがきれいにでるという話もあります。しかし、ランニングコストが高いので個人ユーザーには厳しいかも。またクオリティを求めるのでしたら、Macintoshなどにファイルを持って行き出力センターを使うということになってしまうでしょう。

今月の報告

連載第2回で香港のアンティークショップNONNIを紹介したら、愛知県の三好さんご夫妻が香港旅行の際、なんと本当に　NONNIを訪れたらしい。店長にGURUも見せて、店長のもうひとつのマニアックアイテム、ネコグッズを買ったとのこと。なんでもこの香港旅行の際、AMKのアルバムも買ってきたとかで、K.A.T.を読んで店を訪れたりCDを買ったりする人がいるのだな、とびっくりするとともに、ちょっと感動したという報告でありました。広東語を習っている奥さんもAMKを聴いているのでしょうか。そういえばAMIGAとAMKは頭2字まで同じだ。

メーションはAMIGAのオリジナルファイルとMacのQuickTimeフォーマットで、その他のファイルはそのまま登録します。GURUのお休み中も開店していますので、ぜひお立ち寄りください。

突然ですが、2回お休みの間に台所でしておきたいこと

さて、ここでお知らせです。

なんでもGURUが7月、8月とお休みするというお話が編集担当者からありました。世界を見ればバカンスシーズンは新聞のページも少なくなったり、お休みする雑誌もあるわけで、世界対応の方針ということで、これはこれで評価できるようにも思われます。人間にとって、休息は必要ですから。とにかくGURUは9月にまた書店に登場するということらしいので、2か月間このK.A.T.も当然、お休みです。連載が終わるわけではありませんです。

再び9月に会えるわけですが、その時もバンバン投稿作品を紹介し、AMIGAな話題満載でお送りしたい。そしてK.A.T.ライブラリにもガンガン登録していきたいと思うのです。

と、いうことは早い話、投稿はGURUが2か月間お休みであっても募集しているということになります。

だいたいの目安をいいますと発売日の2か月から1か月半前。ですから、9月頭発売号を狙うとすれば7月頭から半ばまでに編集部へ送付されればOKというわけです。

ちょうど1か月ほど時間もありますから、じっくり作品作りを行えるかとも思います。

しかしながら、2か月間もお休みでAMIGAなことを忘れがちになるといけないので、9月までの間に予想されるAMIGAな情報についてお勝手口情報等に記しておきますので、読んでください。

そうでした、お休みの間ですが、もしかしたらNIFTYのK.A.T.のライブラリーに何かしら登録する可能性もないわけではありません。はっきり言えませんが（笑）。また、これもはっきり言えませんが、9月再スタートの暁には年末に向けて、何か新企画の発表があるかもしれません。

というわけで、また9月にお会いすることになります。これから梅雨のあとには楽しい夏がやってきますが、マシンにとって辛いシーズンになります。くれぐれもお大事に。ちなみに海水浴にはAMIGAを持っていかない方が無難かとは思います。

ワン・ハムザ・アワン
プロフィール
華系マレーシア人。ビジュアルアーティスト。ペナン、ジョージタウン在住。AMIGAを英国留学中に知りオリジナルCG作品『Kwek Mambo』を発表。現在ビデオトースターPAL版で、新作の『Bunyi Gitar』制作中。

投稿その他お問い合わせは以下のところまで

〒107　東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部
「キッチン・アミーガ・シンク」または
「K.A.T.」係
NIFTY-Serve：LDB00443

今月のお勝手口

◯CFC東京フォーラムの予定

コモドールファンクラブというAMIGAのユーザーズクラブが東京で夏にフォーラムを開くという話しを先月書きましたが、日時とか決まったみたいです。
日時：8月27日(土)13:30から
場所：〒101 東京都千代田区外神田3-16-18
通運会館 tel 03-3253-5291
AMIGA専門店コモエスタ・アミーガから南へ徒歩2分
問い合わせ先：〒581　大阪府八尾市東太子2-1-10-1107　杉村　浩司
前売チケット販売は、〒101　東京都千代田区外神田3-6-18　コモエスタ　アミーガ！（電話03-5295-1050）でも扱うそうです。

◯AMIGAを知れば知るほど欲しくなるAREXX集発売

例のよくわからないサボテンブラザーズから、先先月号で紹介したADProやDirectoryOpusなどから使用できるAREXX集がついに発売になった。製品名は『小判鮫壱号』（笑）。確かに既存ソフトの小判鮫には違いない。ちなみに英名は『KOBANZAME VOL.1』。まんまですな。内容は前にも書いたがグラフィックを扱うユーザーにはたいへん便利なファンクション1発変換集。納められたAREXXの数は実に30以上。ADProの最新版2.5にも対応済。AREXX初心者にもわかりやすい詳細なマニュアルもついて4,800円だそうだ。業務ユーザーはもとより、これからAREXXを齧ろうかと思っている台所ユーザーにもかなり有効な製品。
また、売り切れまじかのLightwave3Dのマニュアルビデオ第1弾に続き、第2弾のTIPS編ももうすぐ発売になるそうだ。これも筆者は期待してる。おいしいTIPS入れてよね。しかし、このサボテンブラザーズって、何やってる人たちなんだろ。

AMIGA情報をもとめてます。しかし、2か月休みであることをお忘れなく。

9月までの間に参考にしたいAMIGA本

さて、9月までK.A.T.は、というかGURUがお休みになるわけで、その間AMIGAな話題がなくなるとお嘆きのあなたに、AMIGAな本を紹介しておきます。

これらを読んでおけば、とりあえず台所でAMIGAする上で有効ですし、9月になった時にもより楽しくK.A.T.が読めるかと思われます。

それぞれ特徴がありますから店頭で手にとって自分にあったものを選びましょう。

『アミーガ　パラダイス！』ソフトバンク　3,200円
少し難しいところもあるかもしれませんし、内容もWorkbench1.3の頃なので、少々古いですが、基本中の基本です。

『アミーガは最高！』新紀元社　3,800円
初心者なら持っていたいしっかりした内容。AMIGA界概観によい。AMIGA DOSについても詳しい。

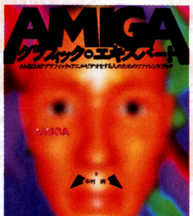
『コモエスタ・アミーガ！』翔泳社　2,800円
内容はえらく濃く、読んでおもしろい。DEMO関係やエミュレーターなどのあやしい情報の他にかなり実用的な話も。日本、メキシコの共同制作。

『AMIGAグラフィック　エキスパート』技術評論社　3,200円
日本初のAMIGAのグラフィックソフトのマニュアル本。デラペ、ブリリ、イマジン、LW3Dのマッピング、G-LOCKなど。初心者からプロまで使える内容。類書がないのでたいへん貴重な本。

『コモエスタ　アミーガ・ドス！』翔泳社　近日刊
まだ登場していないけれど。情報では執筆も終わり、そろそろ発売になるようです。マックユーザーのためのAMIGAのABCから、24ビットフルカラーボード、MODの作りかた、上手なシステムファイルの構築、など盛りだくさんだと、担当者は言ってます。『コモエスタ・アミーガ！』の続編らしくて、「ドス」とはスペイン語の「2」のことらしい。DOSのドスでもないし、京言葉の「～どす」でもないらしい。まぎらわしいなあ（笑）。



『コモエスタ・アミーガ！』



『AMIGAグラフィック　エキスパート』

KITCHEN THINK CD 005
AMK / E・P BOXSET
INDEPENDENT ARTIST RECORDS INDS 03

AMK。

とにかくAMKをあれだけ毎回ひっぱっていた手前、とりあえず昨年末に発売になったフルアルバムを紹介しておく。

タイトルから想像できると思うけれど、このアルバムは4枚組のEP BOXSETとして販売されるはずだったのだが、インディーズの悲しさか、制作費の都合上CDという形になってしまったという。しかし、CDになってもタイトルは当初の予定通りであり、内容も小花猫EP、小笨狗EP、小免熊EP、小鱆魚EP、とEP1枚ごと4つのパートに分けられている。

聴いてみればわかるが、先のEPCDに比べ音の選び方が緻密になり、ノン・ジャンル的作品もよい。引出しはかなり増えた印象がまず残るのだが、彼らの持っていたギリギリはかないまでのポップセンスは薄まっているかもしれない。定番曲の「ぼくはあなたがスキ」などは、ギターにファズをかましまくりサンプリングサウンドを重ねるなどしたリミックス版。下手だけど抱きしめたいと感じた前作に比べ、音作りを覚えたということだろうか。広東語のボーカルの危うさは相変わらずだが、60分を越える内容を一気に聴かせてくれるあたりは、いやあ大人になったのだな、と。ジャケットデザインもビビッドな色使いになり、スリーブも凝っている。

どうやらメンバーがひとり増えたことも影響しているようだが、ここまで手数を見せてくれたのだからあとはヒットのひとつでもというだけかもしれない。ヒットさえ出ればブレイクする可能性は高い。

香港でこの手のバンドはないだけに、次はどう出るか次作がAMIGAのように楽しみである。



協力：株式会社マイクロソフトウェアアソシエイツ

作れ! 食え! 送れ!

ジャンクフードパラダイス 第5回

Junk Food Paradise

絵と文:渡辺博海【ハッカイ】
Design : INOUE DESIGN

野菜スープもビックリ!? ジャンク風自然派コーヒー

“野菜スープ”なんつうのはどうも信用できねぇよな、むしろシッコ飲む“飲尿”のほうがよっぽど信用できる……などと思っていたところ、たまたま連休で実家に帰ったらアノ本が置いてあるからビックリ。でもって読んでみたら“飲尿”もいいって書いてあるからダブルでビックリ。

そこで今回はシッコで野菜とケフィア(これまたハヤリのヨーグルト・キノコ)を煮て、さらに紅茶キノコでスープをつくったら完璧なんじゃないの……と思ったのだが、さすがに家の鍋でシッコ煮詰めるのはあまりに忍びないので、せめて野菜スープに対抗して、そこらの雑草を煮詰めた“野草スープ”を作ってみようと近所の河原で野草を摘んできた。

ところがよくよく考えてみると中にはげに恐ろしき“毒草”も含まれている可能性もある。そこで何かの本でタンポポの根っこでコーヒーをつくる話を思いだしたので、そいつを作ってみることにした。……と終わらせてしまってはまるで“アウトドア雑誌”みたいになってしまう。そこで一応は食品として出回っているものも同じやり方でコーヒーを作ってみたというのが今回。

試してみたのは(タンポポも根っこを使うので)、根っこの代表選手としてゴボウと切り干し大根、それとかんぴょう、さらにインド料理で使うヒヨコ豆だ。



1. これがタンポポの根っ子だ

材料はすべてよく乾燥させ、フライパンで全体が茶色になるまで弱火で空炒りをする。それをミルで轢いてお湯を注いでできあがり。

結果的にはタンポポは噂どおりなかなかの味わいだった。ゴボウも同じ根っことということでタンポポによく似てる。ヒヨコ豆はやはり豆とあってかキナコの焦げたような味。かんぴょうはコーヒーというよりむしろ今ハヤリの“杜仲茶”みたい。ここまではなかなかイケルのだが、最後の切り干し大根ははっきり言って超マズかった。

誰かシッコで野菜とケフィアを煮て、さらに紅茶キノコでスープを作って飲んでみるという人、それと薬草、毒草を問わず煮詰めた“野草スープ”を飲んでみる、という人がいたら是非試してみてほしい。ただし命の保障はしない。結果だけ教えてくれ(死んだら教えられないか)。



2. ジャンク風自然派コーヒーの材料



3. 材料を弱火で空炒りする



4. ミルで挽く



5. できあがり。じっくりご賞味あれ!

水野令子＝文
TEXT by RYOKO MIZUNO
PHOTOGRAPH
KAZUYA SEKIYAMA
FUMIE TAKAHASHI
DESIGN
RYOJI YAMAGUCHI

ティーンのデジタル周辺記・第5回

Tシャツの胸にご自慢のオリジナル・プリント

最近人気のTシャツ。でも、既成のデザインでホントに満足?いいのがないなら、自分のデザインをプリントしてみよう。これが意外に安く、早くできる。コンピュータを使えばなおさらだ。今回は実際に自分でTシャツをプリントしている人たちに話を聞いてみよう。

コンピュータで描いた画像をTシャツにする少年たち

アシッド・ハウスとエクスタシー・カルチャー以降、ストリートでは機能的でラフなスタイルが主流。Tシャツはその代表だ。音楽やそれにまつわる思想など文化的背景も映し出したり、シンプルがゆえにその奥は深い。

……とかいろいろあるが、とりあえず夏。これから当分お世話になるだろうTシャツに、今回はスポットを当ててみた。売ってるTシャツもよいが、自分で作ったTシャツはより愛しい。手作りTシャツというとなんかダサイが、そういうオリジナルTシャツを、コンピュータを使って製作している男の子たちに会ってきた。

まずはバンタン電脳情報学院のCG&マルチメディア科2年に在籍している佐藤クン（20）、豊田クン（24）、榎並クン（24）の3人組。

「カッコイイ、自分で欲しいと思うTシャツが売ってないんですよね。じゃあ自分で作っちゃえって、去年の夏に作ったんです」

3人ともマシンは持っていないので、学校のMacを使って版下を作っている。まずは雑誌などから切り抜いた写真をスキャナで読み込んで、Photoshopで合成したり加工したりして、完成したらカラープリンタで紙にプリントアウト。それを、渋谷などにある1枚1000円ぐらいでTシャツプリントしてくれるお店に持っていってTシャツにする、という方法で作っている。もちろんプリントするものは手書きのものでもいいわけだが、なぜMacを?

「授業で作って気に入った自分のCG作品を、そのまんまじゃ部屋に飾っておくぐらいしかできなくてもったいないから。あと、その頃Mac覚えたてで、面白くってハマってたからっていうのもあった。といっても、Photoshopしか使えないって話しもあるけど（笑）」

豊田クンはマスコミへ、榎並クンは広告業界への就職を望んでバンタンへ入学したので、CG科に所属しているとはいえ、入学するまでコンピュータに触れたことはほとんどない。本人たちいわく「バンタンの中で一番コンピュータに弱い3人組」。好きな音楽とCGをやるために入学した佐藤クンが唯一、高3のとき、留学先のアメリカの学校でMacとCGに触れているが、「レベルは他の2人と同じ（笑）」だそうで。Tシャツ作りにMacを利用しているのも、それほど深い意味はないそう。



幼いころから人一倍ファッションには関心があったという塙原クン

「僕はエイリアンとプレデターが戦ってる海外コミックの1シーンをTシャツにしたんだけど。お店で見かけて欲しかったエイリアンのTシャツが売り切れちゃって、仕方ないから自分で作ったっていう、そういう気軽なノリですよ。Tシャツを着ない秋や冬には作らないし」（佐藤クン）

ただ、3人の中で一番たくさんTシャツを作っている豊田クンは、



1000円プリントでも絵柄さえしっかりしていれば、ここまでできる、という実例にピタリの榎並クンの作品

A

趣味の範囲をちょっと越えて、自分で作ったTシャツをお店で売った経験がある。

「兄キがアパレル関係の仕事してるんで、3枚だけタグつけてもらって、兄キの知り合いの〈エクストララージ〉ってお店に置いてもらったんです。価格は、ほとんど儲けゼロで2000円ぐらい。一応全部売れましたよ」

現在はフリーター。学校をやめた原因の一つはTシャツ作りの魅力だという。

あくまで趣味は趣味であるが、これからもTシャツ作りは続けていきたいそう。

「自分で作ったTシャツは、着て歩いたらカッコイイし、やっぱりお気に入りになるから。お店でプリントしてもらっても、Tシャツ代入れて3000円ぐらいで、その辺で既製品買うのと値段も変わらないしね」（榎並クン）

ただ安いプリントだと、すぐ色あせてしまうので、3人でお金を出し合って、自分でプリントできるプリントセット『Tシャツクン』を買おうと思ってるそうだ。

TEEN'S DIGITAL LIFE:NO▸5

「Tシャツなんて簡単に作れる」この一言がきっかけになった

趣味で作ったものをお店に置いているうちに、Tシャツデザインのセミプロになってしまった男の子がいる。現在、東京ゲーマーズナイトグルーヴ（TGNG）の主催をしている〈オルターハ〉のメンバー、埴原クン（21）がそう。「作り始めたのは1年ぐらい前。それまではTシャツなんてほとんど興味なかったんだけど」

B



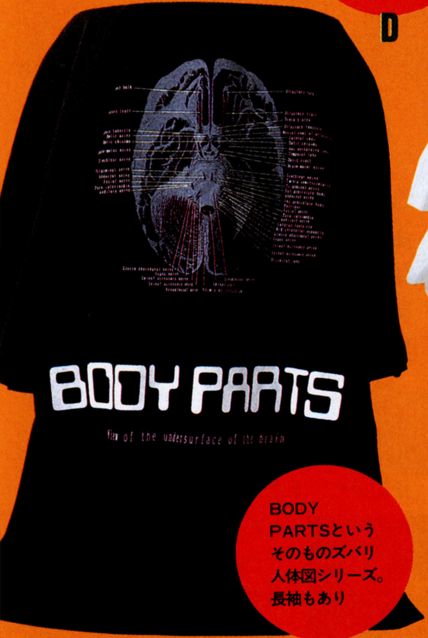
GRAPHIC MANIPUR-ATUR初のコラボレーション作品

C



豊田クンの作品。記事中にあるように実際に販売された。ウレシイことに完売

D



BODY PARTSというそのものズバリ人体図シリーズ。長袖もあり

E



UNDERGROUND TEKNIQの初期作品、「技」を裏返して「裏技」

F



ロンドンのライジング・ハイ・レコードのオリジナル

スカが好きで、ファッションもその系統だったという埴原クンは、以前はTシャツとは縁がなかった。それが急に、Tシャツ好きになったのは、テクノと出会ってから。

「僕って飽きっぽい性格なんですよ。スカの前はパンクが好きだったし、イイなって思うものを見つけるとすぐそっち行っちゃう。そのときも、ラジオで電気グルーヴ聴いてすぐテクノ好きになって」

テクノのイベントに通ううちに知り合いも増えていった。

「ある人と話してたらたまたまTシャツの話しになって『Tシャツなんか簡単に作れるよ』って言われて。ちょうどその頃、僕たち（オルターハ）でオリジナルのウインドブレーカー作ろうって話しをしてたんで『簡単ならTシャツにしようか』ってことになって」

これがTシャツデザインを始めるきっかけになった。

"裏ワザ"という意味の〈アンダーグラウンドテクニック〉というブランド名でTシャツを作り、バンタンの3人組と同じようにプリントをお店に頼んだ。が、少ない枚数では割高になってしまうので、多めに10枚作り、余った分を知り合いのお店〈パイルオブトラッシュ〉に置いてもらうことにした。

しかし、まだこの頃はTシャツを作るのも「今度のTGNGに着てくカッコイイ服が欲しいから」程度で、お店に置くのも「もし売れたら嬉しいよね、ぐらいの」気持ちだった。

その感覚が変化したのは、数日後、〈パイル〜〉からTシャツが売れたという連絡が入ったあと。

「『買ってくれたコと偶然どこかで会えるといいね』とか、メンバーと話してたんですよ。そしたら本当に、TGNGで会えたんです。高校生ぐらいの、いかにもゲーマーって感じのコが着てて。それ見て僕、すっごい感動しちゃったんですよ。まだお金とかも自由に使えない年齢のコが、僕らの作ったTシャツに3800円も出してくれたんだ、って。そのときに、『ずっと（Tシャツのデザインを）やっていきたい』って思ったんです」

その後〈アンダーグラウンドテクニック〉のTシャツは、TGNGやインディーズ系ブランドを扱うショップ〈サーティースリー〉などで販売された。その後、他のメンバーは、まだ学生で時間と金銭的（自費で製作していた）に苦しくTシャツ作りをやめたが、埴原クンはオルターハとは別に〈クリックスタート〉という個人ブランドを作り、製作を続けた。〈クリック〜〉は、この夏からサンフランシスコのインディース・ブランド〈アナーキック・ア・ジャストメント〉（日本にも専門ショップがある）のみで扱われるそうだ。埴原クンは、作り始めてからわずか1年で、Tシャツデザインのセミプロになってしまったというわけだ。

ソニック+パナソニック＝"パパソニック"

埴原クンがTシャツをデザインする際のテーマの基本はゲーム。

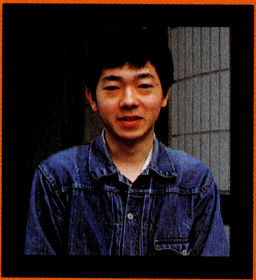
例えば、Tシャツ中央に大きくファミコンの十字ボタンと、その上下左右に数字が描かれた作品。これは、ゲーム『ゼビウス』で、こんな風にやれば無敵になるよ、という裏ワザの方法が描かれているのだそうだ。他にスーパーマリオブラザースの裏ワザや、任天堂の歴史、ソニックなどテーマはいずれもゲーム周辺。

「ゲームってメッセージ性が強いのに、一回解いちゃったら終わりでしょう。すごいゲームソフトとか裏ワザも、それが流行ってる時は雑誌とかに載ってるけど、時期が過ぎると忘れられちゃう。僕はそれを残しておきたいっていうか、もっとゲームってスゴイんだよ、ってことを伝えたいんです」

こう聞くと、埴原クンはけっこうなゲームフリークなのかな、と想像されるが、意外にそうでもない。

「ファミコンとか持ってましたけど、流行ってたから買ったって感じで、あんまり遊んだりしてないんですよ。テクノ聞くようになっ

てからですね、興味持ったのは。ゲームって電子音でテクノだよな、って。オルターハのメンバーに色々教わって勉強しました」



シューティングやパズルゲームなどが好きだそうだが、あくまで服のテーマとして、ゲームテイストが好きなのであって、ゲーム好きがこうじてTシャツを作った、というパターンではないらしい。

埴原クンのTシャツデザインにおいて、もうひとつ重要なテーマがある。それが「パクリ」。

「昔、DABってブランドが『ファッキントッシュ』というMacintoshのパクリをやったときにすごいショックを受けたんですよね。パクリって単純なんだけど、すごいインパクトがある。それに、一般に売るとヤバくて大量生産できないから、希少価値があって、カッコイイ。パクリっていうと言葉悪いからサンプリング感覚っていうか」

コントローラの十字ボタンにしろ、任天堂のロゴにしろ、埴原クンの作品はほとんどが何かからの「パクリ」なわけだが、どんなプロセスでパクっていくのだろう。

「例えば、ソニックのパクリの『papasonik』のTシャツ。これは初め、単純にソニックのTシャツが欲しくて。当時は売ってなかったから。で、メンバーと作ろうって話してたら『ソニックって聞くと（電機メーカーの）パナソニック思い出す』って話しが出て。じゃあ、パナソニックのロゴをパクって使おうって。でも、そのまんまじゃマズイから、『パパソニック』に2文字変えてする。それから、ソニックのパパってどんな感じかなと考えて、『ドラえもんってお父さんぽい』と。じゃあドラえもんのヒゲと鼻と鈴とシッポつけてパパだーって（笑）。ほとんどそういうパッとした思いつきですよ」

しかしそういったパクリは、決して元ネタをおちょくるものではなく、むしろ尊敬の念をこめて行っていると埴原クン。

「おちょくったり、馬鹿にしてたら、わざわざパクってTシャツにしませんよ。あえてソレをパクる対象に選んだということは、僕がソレをスゴイって思ってるってことなんです」



またパクることで、大好きなものを自分の手元に引き寄せることができ、そのうえオリジナリティも出せる、という。

「例えばソニックのTシャツにしたって、ただソニックがプリントされたものだったら、たくさん売ってる。でも“パパソニック”とかね、自分の考えを混ぜれば、『みんなの』ソニックが『僕だけのソニック』になる。誰よりもカッコイイ『僕の』ソニックに」

埴原クンはなぜ、表現の場としてTシャツを選んだのか。

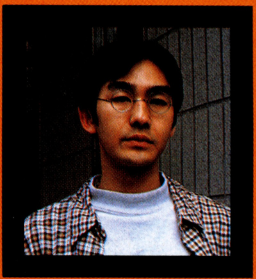
「服を作るのは中学生のころからやりたかったことなんで、まず表現の場として『服』っていうのは最初からあった。で、なぜTシャツかっていうと、『やりたいことをその場で出せる』スピード感がいいっていうか」

埴原クンはつい最近までパンタンデザイン研究所で服飾の勉強をしていた。そこで、服を作ることに関する自分の考えと現実とのギャップを知ったという。

「とにかく服を作るのって時間がかかるんです。1つの絵から30、40ものパターンをおこして、布を選んで……って、できあがるまでに半年ぐらいかかっちゃう。ところが、僕は、野菜と洋服は新鮮なものがいいっていう（笑）考えなんですよ。今、カッコイイと思うものは、今着ないと意味がない。半年後じゃ遅すぎるんです」

服ができあがったころには、もうその服を「着たい」とも「カッコイイ」とも思わない。作っている本人がそんなでは、そんな服には意味がない。その埴原クンの考えと、服作りとの間のギャップを埋めたのがTシャツだったのだ。

「Tシャツはアイデアを思いついたら、早ければ1日2日で作ることができて、すごいスピードで変わってく流行とか、飽きっぽくてすぐ興味の対象が変わっちゃう僕に追いつくことができる」



やる気にさえなれば、明日にでも作ってしまうことができる所がいい、そうだ。

彼のTシャツデザインも、前出のパンタンの3人組と同じように、

G



榎並クンのお気に入り。同じ柄を2枚作っていて取材時に着ていたほうはかなり色がはげていたけど、こちらは保存用？

H



スケーター、スノーボード、ゲーム系のブランド。このデザインは60枚限定

処理にコンピュータを使って作っていそうな雰囲気であるが、実はこれがなんと、すべて手書き(！)である。文字部分にワープロを使うことさえしていない。

「機械でやったんだろ、みたいなのを手でやって、みんなを驚かせたい、っていうのがあって。自分たちでひとつひとつグラフ用紙を塗り潰しています。ドット絵みたいに。文字も、ロゴのデザイン集を買ってきてこんな感じかなって、手で。大変は大変ですよ、自分たちの手を『ハンド・マック』とか言ってましたもん(笑)」

イラスト部分もすべて手書き。コンピュータにも興味はあるそうだが……。

「Mac持ってればMacやるんだろうけど、今してるのはスーファミの『マリオペイント』でイラストを描くぐらいですね。でも僕は逆に、マリオペイントのドットが粗くて雑な線とか、ちゃちさとか好きですよ。Tシャツに使ったことはないですけど、描いたものをビデオに撮ってTGNGで流したり、プリントアウトしてインディーズ系のCDのジャケットに使ったりしてます」

今のところまだ手書きの方針は続けているが、「手じゃ1、2色が限界だから、そろそろMac買おうかなと」思ってるそうだ。

安く、早く、カッチョイイTシャツを作ろう！

前述のように、墳原クンはこの夏から〈アナーキック〜〉でTシャツを販売する予定だ。Tシャツを作り出して1年、最近はプロ意識のようなものが生まれてきたという。

「始めたばかりのころは、日本に3枚しかない、とか希少価値に重点を置いてましたけど、この頃は、枚数がどうとかよりも、どうやってその値段分のクオリティを出すか、という点に注意するようになりましたね。そのときの僕に出せる最高のクオリティのものを作る、というような」

今作っているTシャツはノー・ドラッグをテーマにした作品。

「ドラッグやったら死んじゃうよ、っていうのをゲームのLIFE POINTとひっかけて、ドラッグ関係のイラストの横に"LIFE 0"って入れるようなのを考えてます」

最近は再びパンクにも興味があるそうで、作品にパンク的な要素も加えて行きたいそう。

「当分は『ゲーム+テクノ+パクリ』というテーマで作っていきたいと思ってますけど、どうなるかわかんないですね。いま大好きなテクノだっていつ飽きるかわからないし、飽きたら別のものに行くのが当然だって思ってるし。でも、僕はそういう態度でいいと思ってるんです。興味があるものにどんどんついていっちゃう、みたいな。逆にそうじゃなくなったらおしまい。これが、僕のTシャツを作るパワーの源なんですから」

「比較的安価に、自分の思い通りに、しかも早く作れる。世界に1枚しかなくて、カッチョイイ自分のデザインを見せびらかして歩ける。

パンタンの3人組と、墳原クンでは、オリジナルTシャツに対する思い入れの強さは違ったが、感じている魅力は同じ。この夏、君も1枚作ってみてはどうか。

I



コンドームショップの「コンドマニア」でも扱ってる

J



花札からゲームボーイへの任天堂の歴史に愛を込めて

K



qewgo（ケウーゴ）のおなじみRIDIAがカワイイ

L



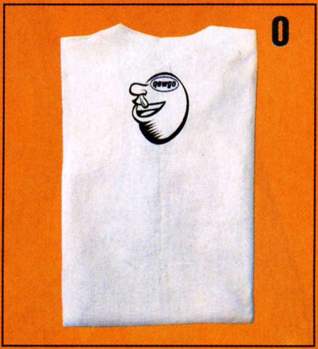
M



N



O



A,C,G=個人所有
B=¥9500　L=¥5800
（GRAPHIC MANIPULATUR:ゴーバンズ、フェアチャイルドなどのCDジャケットのデザインを手がけている竹本純生さんがプライベートでやっている。扱いは33のみ）＊
D=¥3500　I=¥5800
（BODY PARTS:）＊
E,J,M,N=現在入手不可能
（UNDERGROUND TEKNIQ:本文にあるオルター八のブランド）
F=¥6800
（RAISING HIGH RECORD:国内では33でしか入手できない）＊
H=¥6000
（TAR COMMUNICATIONS:新潟の関智行さんという人が本職としてやっているブランド。新潟には自分のshopも開いている）＊
K=¥4800　O=Kのバックにプリントされているロゴマーク
（qewgo:雑誌『remix』などで活躍中のイラストレーター鈴木剛さんのレーベル）＊

▶＊印すべて33（サーティースリー）
問合せ　☎0422-48-7926
▶墳原クンのClick Startを扱うのは
アナーキック・ア・ジャストメントのみ
問合せ　☎03-3229-8431

TEEN'S DIGITAL LIFE:NO▶5



DIGITAL EROTORONICS

DIGIERO デジエロ

佐藤大の

デジタル・エロトロニクス vol.5

ファッション・ヘルスのバリエーションとして
発生したイメージ・クラブ、
イメクラ。そこでは
女の子とお客さんである男性とが
衣装をまとい遊んでいるらしい。
最近はやりのコスチューム・プレイ、
コスプレにも見られるように、
何かを表わすとき
大きな意味を持つ洋服は、
デスクトップ上で言えばアイコンになるのだろうか

構成・文【佐藤 大】
✱SATO Dai
タイトルCG【野澤 現】
✱NOZAWA Gen
デザイン【岩瀬 聡】
✱IWASE Satoshi

イメクラはデジタル世界へのアイコンだ!

「ただ出す（笑）ためだけの人には、全然楽しめないところ。イメクラは、自分がそのシチュエーションのイメージに合ったキャラクターにどれだけなりきるか。だから、遊びに来る人が凄く頭を使うトコロだと思います」

さて、今回めでたく5回目を迎えるデジエロ。ついに話題のイメクラの登場。この四文字からかもし出されるインビなイメージはデジタルな何かがある予感。渋谷ファイブドアーズ所属、勤務歴1年のあいちゃんが言うとおりコレって頭の体操のエロらしい。プレイヤー（デジな表現）のイメージカが快楽の度合いに直接関わってきちゃう風俗が今まであったか。ヴァーチャルぅ〜と言っても今回のネタはヴァーチャルじゃない。テーマは、あのデスクトップ上でソフトが存在をアピールするアイコン。そう《イメクラは、デジタル世界へのアイコンだ》と言い切ってみることから始める。



日常を非日常に変えるめくるめくイメクラ世界

「まずお店に来てもらったら、女の子とプレイルームをそれぞれ選んでもらうンです。それからその部屋のシチュエーションに合せた2人の衣裳を用意して、シャワーを浴びてもらって着替えます。それで、部屋に2人で入ってどんな物語で展開してゆくのかを軽く話合ってから、スタートですね」

ううう。そのシチュエーションルームは、いかにもありそうな《夜の診察室》や《女子寮》、《オフィス》にはじまって、なんと公園のベンチや公衆便所までを約6畳の部屋に再現した《夜の公園》や下半身をぶったぎったトヨタMR2を個室内に持ち込んだ《カードライヴ》まで…うーん。こりゃ凄い。まるで日常のテーマパーク状態。ディズニーランドやバトルテックのCG空間が、現実にありえないリアル感を体験するための装置だとすれば、ここが体験させようとしているのは、ただ現実の延長線上にある普通のリアルだ。しかし、そこで展開される物語は、あまりにご都合主義なありえない非日常。

『人気のない新興住宅地。そこにコンビニがポツンとあって、あなたはその前にトヨタMR2を停めている。カウンター嬢のA子とは二、三度言葉を交わしただけである。とても笑顔が可愛い娘だ…（中略）…ちょっと道を尋ねるふりをして車に乗せ、途中まで送りましょう、と安心させればいいだけだ。あとは人のいない暗がりに車を停め、騒がれてもいいようにロックのボリュームをあげ猿轡をかませればいい。二人だけの密室の行為なんて誰も信じやしないのさ…』

まるでいつもは早送りで眺めるだけのAVの物語みたいな展開。なんだってジャマなだけのシチュエーションドラマも自分の場合だったら楽しめるンでしょね。人間ってワガママね。これは、お店の人がイメクラ素人のために遊び方ワンポイントレッスンとして提供し



【あいちゃん】

✹AI Chan

キュートな笑顔で人気モノの彼女には日本間でプレイ気取ってもらいました。同行のカメラマンの趣味。うーんホントかわいい。しかも、親切にイメクラ論を語っていただきヤンした。今度は、お客でお邪魔したいとスタッフ一同おもってヤス（マジ）（写真・宇賀神善之）

【ファイブドアーズ】

✹FIVE DOORS

渋谷・道玄坂にあるファイブドアーズ、入りやすい雰囲気がウレシイ。50分16000円、60分18000円 Tel 03-3477-2358（写真・宇賀神善之）



●店の名前とおりの5つのドアを開けるともうそこは…、ようこそ妄想の世界（トワイライト・ゾーン）へ。





●写真上左から「夜の公園」、「アンティーク」、下左から「夜の診察室」、「オフィス」、「カードライブ」。驚きはやはりカードライヴルーム

【亀山哲哉】

✹KAMEYAMA Tetsuya

アートディレクター、CGアーティスト、フォトグラファー。主な作品に写真集『美粧画廊』、ビデオムービー『Seth et Holth』、個展『ビジュアルロック・亀山哲哉作品展』などがある。



（写真・大西基）

ている物語集（涙）からの抜粋。ちなみにカードライヴ部屋仕様で《コンビニカウンター嬢VS道を尋ねるドライバー》。うーんストレート。他に夜の公園での《家出少女VS生活課補導員》つうのもある。このタイトルだけで物語がグッと浮かんでくる。

「みんな普段、会社とか生活の中で想像しているんだけどヤれないことをここで好きに楽しむんですね。だから、ちゃんと台本を書いてくる人なんて常連さんでは当たり前。イメクラは、普通の風俗とは違ってお客さんから何かアクションがなければ何も始まらないから、一度だけフラッと入った人とかには辛いかもしれない。シチュエーションにハマらなければ具体的なプレイもただのソフトなモノでつまらないと思う。でも、ハマっている人は部屋の選び方から、服までキッチリしているし楽しい。私にとってはイメクラは、風俗というより、子供の頃よくやった『ナントカごっこ』、例えばお医者さんごっことかなんです」

なんか嬉しいかも。やりたいかも。普段だったら『変態』の1言で処理されてしまう妄想の世界にとことん付き合ってくれる彼女たちは、まさに夢先案内人といえるかも。

「だから、女の子の中にはノイローゼになっちゃう子はいたりしますね。肉体的にはあまりきつくはないんですけど、精神的にキツイんです。普通の風俗の場合、こちらが主導権を握ってコントロール出来ますけど。イメクラの場合は、お客さんが主導権を握っていて、しかも触られることが多いですから…。私も始めの頃は、男の人って誰でもこんな妄想の中で生きているのかって凄く考え込んじゃった時期もありました。でも、私はお客さんと遊び感覚で楽しめちゃうンです。逆にシチュエーションと全然マッチしないコスチュームを選んじゃったりした人とかの時の方が困る」



ディズニーランドとコスプレ

こんなイメクラを深ーく考えると、意外と部屋に関しては重要ではないことが見えてくる。だって日常なんだから、そんなに細部にこだわらなくても設定さえシッカリしていれば普段のことを想像すればいい。では、その設定になるために重要なモノとは一体何か。それは、ディズニーランドに行った時を考えればいい。いつも考えることなのだが、ディズニーランドで一番浮いているのは僕たち自身である。ディズニーランドで僕に、ここがただの千葉だといつも気づかせるポイントは、お客全員の『普段着』である。あの非日常の権化の中にあって一際きわだつのが、僕ら自身の普段着というのは、なんとも皮肉。そう考えてみるとなるべくそれを気づかせないために背景が異常に凝った作りになることにもうなづける。変身ヒーローではないが、なりきりに必要なのは、自分の妄想の世界観にマッチしたコスチュームプレイに他ならない。もしディズニーランドの客全員が入場時にパステルなコスチュームや縫いぐるみに着替えていたら、そこはまさに本当の意味で視界全てが妄想で埋めつくされたヴァーチャル・リアルな《ディズニーワールド》になるハズである。



コスプレは現実に登場したアイコンである←考え過ぎ（笑）

もちろんイメクラでプレイヤーの日常から非日常へのトランスレイトの最重要トリガーも、２人がコスプレをすることにある（言い切り）。それは、プレイを楽しむほとんどの客が女の子を全裸にしないことや、全て撮影可能なここで唯一禁止なのが全裸だという事実にも表われている。全裸になる時とは、すなわち妄想の魔法が解かれる時なのだ。うーむ。深い。コスプレは、自分やその他周囲の人を妄想の世界へ誘いこむための視覚の記号化である。存在をシンプルなカタチへ変えることで複雑なしがらみのある日常から、妄想へジャンプする。たとえば、看護婦、女子高生、警官、サラリーマン…まるでAVの

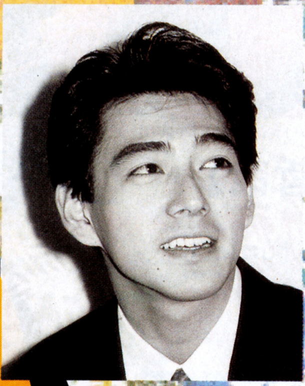


【コスプレ少女たち】

やはりコレ系のコンサートに行くと凄い。
やっぱ気合いが違う、ってレディースじゃないってのの

【加勢大周というアイコン】

それにしても名前を名乗るということがどれだけただの妄想なのかが解る事件でしたねぇ。



写真提供・日刊スポーツ社

［元祖・加勢大周］

●彼が事務所を離れるというのが全ての始まりだったのだ。かくして、加勢大周は一個人からアイコンへ進化した



写真提供・日刊スポーツ社

［加勢大周改め坂本一生］

●彼の素直さ（いい言葉）は、まさにデジタルな感じがした。そのちょっとだけ雰囲気が似ているのもいい感じ

［続々続く加勢大周宇たち］



●ついにはアート作品となった加勢大周宇たち。Z に Black、LEO ……うーん変身ヒーローなアイコンたちだ

様な単純な妄想では、自らでさえその手のメディアでありがちな存在になるのが一番。シンプルになることで内面を隠蔽する。

それは、まるでネットワーク上で無数に存在するアイコンの様ではないか。シンプルに存在を記号化し、その内容を隠蔽する。ネットワーク世界での情報を簡略化（圧縮）するための目印（フラッグ）としてのアイコン。それは、SM、イメクラ、コミケ、コンサート会場等でのコスプレの一般化によって現実の世界へ流出しようとしている。複雑で多様化した現実の世界を解りやすく圧縮するためのアイコンがコスプレなのだ！

「それは考え過ぎ（笑）。まだコンピュータのアイコンは技術的にも内容的にもそのレベルまで行ってない。それにコスプレだって、イメクラやコミケとコンサートでのすべてを一緒にしてしまうには、誤解が多すぎると思う」

すいません。デジエロいつもの暴走でした

COSTUME PLAY

コスプレとは？

まんまコスチュームでプレイすること、また人をさす言葉。やっぱりコミケのアニメ系とSMが一気にメジャーにした





CD-ROM
【グラビアコンストラクションセット】

●実際にコスプレをする労力も経済力もないという人には、着せかえ人形感覚で自分の写真をコスプレ出来るコレ
（エヌピーエンターテイメント 12800円）



book【着せかえ人間第1号】

●アートと名乗ればマドンナもマイケルもコスプレで表現してもオタクじゃない。うーん。現在のコスプレ聖書
（小学館 3600円）



film【ターミネーター2】

●いやいや、しまいにゃ床にまでコスプレ（笑）。このCGによる変化は究極のスタイルでしょ
（パイオニアLDC 15000円）



……としか言えない説得力のある一言を、ミュージシャンなどのビジュアル制作&アートディレクター等で活躍している亀山哲哉氏からいただいた。彼は、自ら撮影した作品をマックで加工し、それをCD-ROMでリリースする予定も有のデジな認識をちゃんと持った人。しかも、彼とミュージシャンが作りだした作品の多くが、コンサート会場でファンの女の子たちによってコスプレされている。

「そう、だからコスプレといっても広い意味があると思う。メディアの悪い癖だけど、なんでも一つの言葉で表現しようとするでしょ。一番の例が肩書き。僕の場合でもヘアメイク、カメラマン、デザイナー……どれも作品を作る過程では必要な過程の名称ではあるけれど、いわゆる肩書きとしては当てはまらない。ただ多くの情報を伝えるためには、必要なシンプル（圧縮）化とそのためにおこる誤解の矛盾がいつもある。これは、どんなにマルチだとか言われてもずっと残り続ける問題だと思う。でももし、コンピュータの世界でアイコンというものが、その矛盾を少しでも補うための手段としてあるなら、そうなって欲しいと思う」（前出・亀山氏）

コンピュータ世界では記号であるアイコンは、子供番組や少々強引だがコスプレ等になって現実にも登場している。その背景には、エロに限らず最近の過剰供給される情報の圧縮化へのスライドが見える様な気がしている。

そして、何でもかんでも圧縮していった時、その中を覗きたいと人々に思わせるような魅力的なルックスを持った個性的で意味のあるアイコンを、クリエイターはいかに提示できるかを重要視するようになるのだろう。アイコンがファッションや広告に変化したとき、また堂々めぐりが始まる……。

ICON

はびこるアイコン

というワケでアイコンという言葉自体がコスプレと同じくらい最近ではメジャーなコンピュータ用語になっているんですワ



TV
【ポンキッキーズ】

●彼らの合言葉「オムレツアイコン、アチチのッちぃ！」は衝撃だった。しかし子供にはアイコと聞こえていたとの噂
（フジテレビ 16:00〜）

book
【アイコンパラダイス】



●そんなメジャーなアイコンが1000個以上入ったオトクなCD-ROM付きのアイコン本
（翔泳社2400円）

C column

人類に残された最初で最後のエンターテイメントは妄想だ！

いや。それにしても人間のエロ関係にかける情熱パワーにゃ改めてタジタジ(死語)ですワ。イメクラだってもともとは5年ぐらい前にあった《夜ばいプレイ》からの発展系だそうです。ううう。夜ばいプレイ（涙）だって…この犯罪を恐れる小市民な感覚と巨大に膨らんだ下半身の妄想との攻めぎあいから産れては消えてゆく数々のエンターテイメント。この哀しさとおかしさには、全てのエンターテイメントが持つ何かが隠されている気がするのですが、気のせいでしょうか。それは、もちろんデジタルだマルチだニューだメディアだと浮かれているコレ関係の人についても言えることですよ〜。コンピュータなんてただの計算機だし、スーパーなネットワークとかいったってホントに繋がってンのかって言われると自信ない。もしかして、全てがただの妄想なのかも。実際に見えない、聞こえない、触れられない範囲で起こっている全ての事は、誰かの勝手な妄想かもしれない。ま、考えて見るとエンターテイメントなんてみんな妄想だからいいか。人類の最後のエンターテイメント。実はただの妄想（イメージ）かもしんない。

●先月号で「Gun/Head」「GNJ」「YBC」「G-Spot」の4つのBBSを紹介しましたが、主宰者に無断で掲載し、関係各位にご迷惑をおかけしたことを深くお詫びいたします。
また、「YBS」とありましたのは「YB-Communication(YBC)」の誤りでした。訂正いたします。

パチンコの裏 第555回

回せば必ず大当り! 究極の連チャンROMを作る

映画『雷電』の撮影現場に、パチンコ関係のお世話係としておつきあいさせていただきました。『雷電』というのは、『漫画パチンカーワールド』（白夜書房）において現在トップ指名人気を誇る連載劇画なんですが、それを映画化するにあたって、恐れ多くも私メなどがパチンコ関係の諸々の雑事の面倒を一部みさせていただくこととなった次第でして。

コトが映画というだけで「映画サマの御成りぃー」と身構えてしまうくらい臆病な自分の性癖はとりあえず置いといて、私は自分で名刺に「パチンコ関係ライター」などと刷りこんでいるくらいのタワケ者でございますから、多少なりともパチンコに関係してさえいれば、たいがいのことはお引受けする覚悟は常にしているつもりでございました。よって、かくなる用途にこのオークマをご利用いただけたのは、たいへん本意なことであり光栄なことと存じあげるのでありまする。毎度ありがとうございやした。

とりあえずの仕事というのは、デジパチ盤面の撮影に使う大当りROMをつくる作業でした。電気ウナギのような特異体質をもつ主人公が、デジパチのハンドルにぎって「えいやっ」と気張ったら大当りしてしまうようなシーンがあるのですが、まさか実際に大当りするまで打ってフィルムを回しつづけるわけにもいかない。台そのものは現場のパチンコ店のやつを使用するとしても、ナマのままではどうにもならないから、それ用の基板をこちらで用意したわけです。

そこで、パチンコ必勝ガイド所有の台およびプログラム解析資料を拝借ということになったのですが、あらためて調べてみると、そこらの店に設置してある機種ならたいがいのモノは揃ってるじゃないの。必勝ガイド、すごいなあ。

でもなぜか、いつもイリ用になった台に限ってどこかが故障していて、満足に動きゃしないのである。仕方がないから、ちゃんと動かせそうな台のうち、現場の店に設置してある機種と一致するものをいくつか見繕って、「回せば全部大当り」になるようROM改造を施したうえで、基板だけを現場へ持ち込んだのでした。

だから、本当は別機種の盤面と台ワクと効果音とを別々に集めて、フィルム編集の段階でムリヤリ合体させてしまったやつだってあります。京楽製のワクに、西陣製「花らんまん」の盤面がはまっていて、それが大当りするとニューギン製「ピースメーカー3」の音楽が流れだすなんてのは、知ってる人が見れば支離滅裂な場面といえますが、まあ仕方ないものは仕方ない。

で、パチンコのプログラム改造についてのお話です。

現在の連チャンデジパチというのは、ソフト的にもハード的にも本当の仕様が意図的に隠ぺいされているため、表向きの仕様を信じてうかつに手を加えたのでは、予期せぬ結果をうむことが往々にしてあります。ちょっとだけ大当り判定ルーチンに変更を加えたつもりが、じつは連チャン絡みのプログラムチョンボに必要なスペックを破壊してしまっていた、とか。それで暴走させてしまったとしても、改造した本人にはそんな大事な部分に手をつけた自覚がそもそもないのだから、原因なんて永久にわかりっこない。

相手がマトモじゃないだけに、ちょっとした改造を施すにしても、データにしろコードにしろアドレスはなるべく変更しないとか、スタックは使用しないとか、妙なところでいちいち気をつかわされるのです。

まあ、ただ大当りさせればいいだけなら、それこそ1バイトか2バイトの変更で済むのがほとんどだから、全然たいしたことじゃありませんよ。乱数の値が当り値であるかどうか評価して、その結果により大当りハズレいずれかの処理へ条件ジャンプさせるようになっている部分を、ウムをいわさず判定合格の処理へ流してしまえばよいのですから。Z80の場合だと、たとえばこんな具合です。

```
3A ?? ??    ld    a,(ransuu)
FE 77       cp    77h
28 ??       jr    z,atari_shori
```



映画『雷電』から。大当り撮影の裏に連チャンROMあり!

●映画『雷電』は新宿シネパトス他で公開中。主演は赤井英和。

```
        hazure__shori: ……
```

がオリジナルの当り判定処理（乱数が77Hなら当り）だったとすれば、こう書き換えればよろしい。

```
3A ?? ??    ld    a,(ransuu)
FE 77       cp    77h
18 ??       jr    atari__shori
        hazure__shori: ……
```

テキスト上の作業としては、たった二文字「z,」を消去しただけにすぎません。オブジェクト・コードのうえでは「28H」が「18H」に、1バイトのみの変更。これで、デジタルが回りさえすれば必ず大当りの台が出来上がり。一番簡単なやりかたです。

ここで、もうちょっと気をきかせて、たとえば一回転ごとに大当り・ハズレが出てくるような台を作ろうと思ったら、少々面倒になってしまいます。ホントにほんの少々なんですけれど。

具体的には、前回の結果を保存しておくための領域をRAM上に設け、実際にそこへ記録するためのサブルーチンを作って、それが元のプログラムからハミださないようにうまいこと収めてしまえばよろしい。「毎回大当り」に比べるとちょっとだけ頭を使わなきゃなりませんし、イジクる部分が増えるぶん、予期せぬ暴走プログラムを作ってしまう可能性も増えます。

『雷電』に関していうと、頭を使わないですむほうの改造しかやっていなかったせいで、撮影の際、ちょっとした不都合が一部に起きてしまいました。

三共「フィーバークイーン」の盤面撮影に関してなんですが、そもそも面倒なことに、この機種の当り判定というのがいわゆる「二段階判定」になっている。左・右のドラムの出目はまったくランダムに決めておいて、結果たまたまリーチがかかったところで、最後に止まる中ドラムを当りにするかどうかだけ乱数によって決めるという方法です。これだと、強制的に大当りをだすには、左・中ドラムにリーチをかけさせるため、こちらで当り出目の絵柄まで限定しておかなきゃならん。で、一番見栄えのよさそうな「中央ラインに赤7」が毎回揃うようにしておいたのですが、それがまずかった。

必要な絵とは、

①デジタル停止中。
②打った玉が始動口に入る。
③デジタルが回る。
④大当り〜!!

というものだったんですが、「毎回大当り」の、しかも「毎回中央に赤7」でしか止まってくれない台では、重大な矛盾が生じてしまいます。おわかりですか？　回りだす前のドラムが、よくみるともうすでに当り絵柄で揃っちゃってるんですね。それが一回だけまわると再び同じ絵柄が出て、改めて大当りが始まる。どう考えてもヘンです。仕方がないので、最初は画面の上のほうでドラムが半分だけ切れて隠れるようにしておいて、回りだしたところでズズイッと上へスライドして、ようやくドラム全体が見えるような絵にしてもらいました。うまい逃げ道を考えたもんです。

そんなわけで、パチンコのロム改造に手抜きは禁物とあらためて認識させられた次第であります。



文・大熊剛弘

DESIGN●KOJIMA MASAKI(BAD DESIGN)

虹色マウス

FANTASTIC PAINTING THEATER Vol.5:TSUCHIHASHI Toshiko

文 町田バブオ



土 橋 と し 子 の 巻

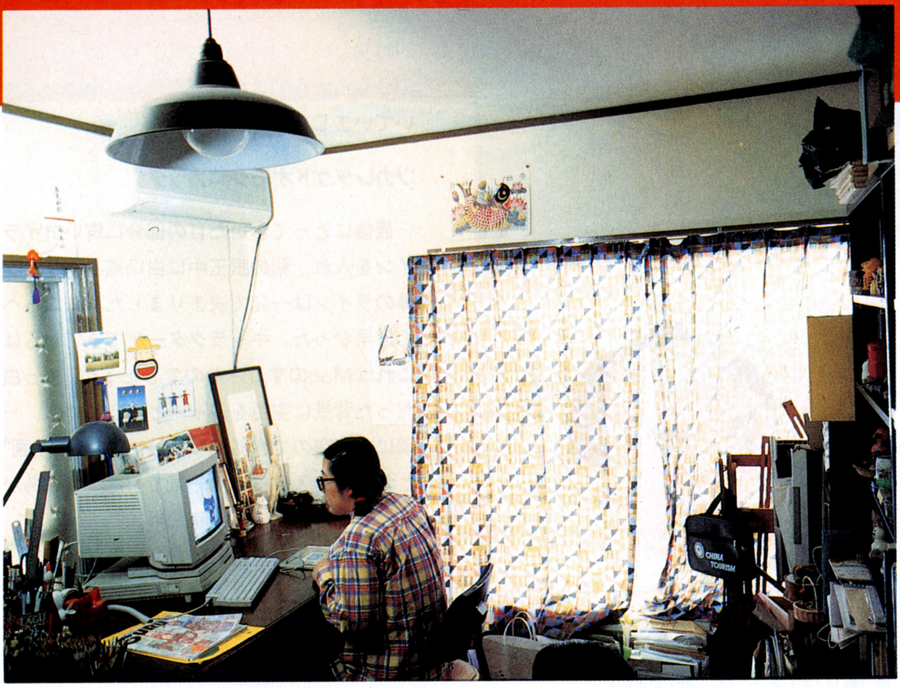
カエルの雑貨をあつめること
古い瀬戸物屋さんで安物のポットを買うこと
おいしい餃子を食べること
土橋とし子は生活のなかのちょっとしたことに
幸せの種を見つける名人だから
彼女の描くイラストにもまた幸せの種がつまっている
その幸せの種をまく手で
はじめてマウスを握ってもらいました



心が洗われる思いの『オリオン画報』(新潮社)と
最新刊の『よいこの玉手箱』(チャンネルゼロ)

ス劇場⑤

Design: SATO Naoki　Photo: WATANABE Takashi



なんだか学生の下宿を思わせる部屋の雰囲気が不思議と落ちつく



きれいにそろえられた絵の道具



土橋絵本コレクションの一部

最近出版された「よいこの玉手箱」(チャンネルゼロ刊) という土橋とし子の本、みなさんは見たことがありますか？ 僕は編集稼業のかたわら、吉祥寺で「トムズボックス」という小さな絵本のお店も開いているのですが、店番をしながら客のこない昼間に、その「よいこの玉手箱」をぷらぷらと読んでいると、これがすごくいいんですね。

左ページに土橋とし子のイラスト、右ページに彼女のエッセイという構成なんですが、その見開きのカンジがとってもいい。土橋とし子の好きなもの、〝うい奴〟が陳列台のようにして並んでいる。それは、五百円のポットであったり、カエルの雑貨であったり、町の餃子屋さんであったり、ようは衣食住にかかわるなにげないものたちなんだけど、でもそれのおかげで毎日の生活が楽しくなる、そうしたアイテムがまさに玉手箱に隠されている宝物のように並べられているのです。おしなべてそれは、ありふれた安価なもので、そんなものでも気持ちのもちようで幸せになれるってことが実感として伝わってきて、これまたうれしい。日常の僕らの肩のこらない不思議なやすらぎの空間があるのですね。

そう思うと作者の土橋とし子さんに無性に会いたくなって、パソコンで絵を描いてもらおうということになったのです。

とし子流〝囲ってジャー〟方式

電話をすると、「Macに興味は一応あったんやけど、まだ一度も触ったことがない」という返答。〝しめしめ〟と思ったのであります。仕事場にもちこんだMacを見た土橋とし子の第一声は、関西弁で「すごいなぁ」でありました。

本誌編集長のキッドピクスの説明をききながら、やっぱり「すごいなぁ」を連発し、「へえ」とか「あそうか」「自信がないなぁ」「おもいどおりにならへんなぁ」とひとりごとをつぶやきながら最初のマウスを握っての走り描きが、〝雨傘のカエル〟でした。その次に、も一度ためしたいといって描いたのが、〝チョンマゲのオサムライさん〟。いちいち描く題材がいかにも土橋とし子らしいのがオカシイ。

その2枚の習作(？)を描いている間に、土橋とし子のマウスさばきは、すばらしい進歩をみせました。最初のうちはマウスで細かい操作ができずに、描線がなんかの拍子で流れていたのですが、何度も描きなおしをくりかえすうちに、微妙なところでの動きに対応しはじめる。

目は一心にモニタへ向けられ、そして土橋とし子的なキッドピックスの使い方というのが出現するのです。それは〝囲ってジャー〟方式なのでした。この最初の画面をみて下さい。ここまでの絵はどういう手順でできたかというと、まずえんぴつツールを使って肌色の線で顔の輪郭を描く。その次に黒い線にクリックして今度は目の輪郭を描く。そして、えんぴつツールからペンキツールに変えて、顔一面に肌色をジャーと流し込むわけです。つまり〝囲んでジャー〟であります。

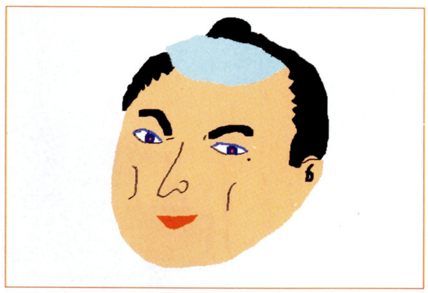
顔の描写ができあがったら、次は着物、帯、刀、手足、それぞれ同じように〝囲ってジャー〟方式で描きこんでいきます。



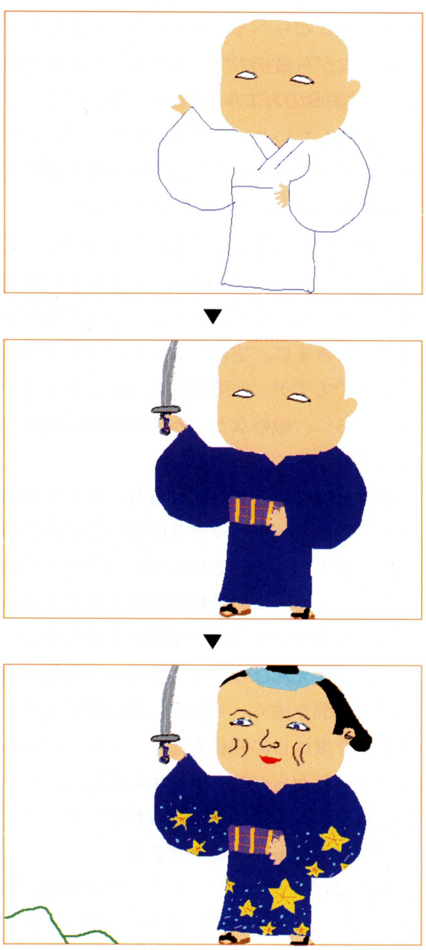
机の上も趣味のいい小物で彩られている



最初の習作、雨の日のかえるさん



第２回目の習作はお侍さん



最初は坊主かとおもっていたら実はお侍でした

秘蔵の絵本たちに囲まれて

「これでハマってしまったらどうしよう」
「目が、すごいつかれるけど、おもしろいなぁ」
「ちょっと不本意ではあるが、いいことにしよ」

なんて、言葉が自然に出はじめ、最初の緊張感は少しやわらいだみたい。僕ら取材陣もなんとなくくつろいで、土橋とし子が一心にモニタを見ているかたわらで、仕事場の蔵書の絵本や小物を失礼とは思いながら物色しているのですね。実は土橋とし子は数少ない絵本マニアでありまして、秘蔵の絵本を自慢しあう僕のライバルなのであります。しかし彼女は、僕のように途中から収集をはじめたマニアではなく、生粋の絵本好き。「ええやろ」と出された秘蔵の絵本には「ハハアー」とひれふすしかないのです。

話をもとに戻しましょう。やっぱりプロだなと思うところは、随所にでてきます。着物のガラを仕上げるときなんか本当に早かった。黄色の細い線にして星形を描き、ペンキツールにしてジャー、ジャー、ジャー、と本当にテンポがいい。青い点々と白い細い線のからみの柄。帯のガラも本当にいいでしょ。プロだなあ。手足の大きさなんかも、これはもう土橋とし子のオリジナルであって、なんの迷いもない。「オミゴト」と何度も、土橋とし子のうしろからモニタを見ながら、僕はつぶやいていました。

ツカレタケドオモシロカッタ

最後にとっておいた目の部分に青いアイラインを入れ、紫の眼玉中に白い点をクリック、鼻のラインは一発で決まりました。ここらへんは早かった。キャラクターができてからは、これはMacのすごさなのでしょうか、まっ白だった背景に空色をジャーと流しこめば、一瞬にして空のできあがり。最後に〝とし子画〟とサインを入れるまで一気でした。できあがり、となるまでに約２時間半。

「すごいつかれたけど、おもしろかった」

と、これは素直な感想。はた目で見ても、ものすごく集中して描いていたのがわかりましたから。

そして、ひと仕事終えたあとのおいしいお茶をいただきながら、また秘蔵の絵本を「どうや、ええやろ」と開陳してくれる土橋とし子でありました。



土橋とし子（つちはしとしこ）
1960年和歌山県生まれ。浪速短期大学デザイン美術科を卒業。著書に『オリオン画報』（新潮社）『食べ物づくりで遊ぼう』（晶文社）『よいこの玉手箱』（チャンネルゼロ）がある。

町田パブオ（まちだぱぶお）
1957年広島県生まれ。トムズボックス主宰。絵本編集者。吉祥寺に小さなこだわりの絵本の店「トムズボックス」もやっていて、絵本に関することならなんでもやりたい熱血編集者。

SE Books 翔泳社の本

Macintoshハンドブックシリーズ　いつでも使えるハンディ本



六月中旬発売

データ圧縮ハンドブック

3.5″ 2HD 1枚付き

後藤 啓次 著　予価2,400円

限られたディスクスペースに、いかに効率よくデータや普段使わないアプリケーションを収納するかは常にユーザーにつきまとう悩みの種です。そんな時役立つのが「データ圧縮プログラム」と呼ばれるユーティリティです。本書は、データ圧縮の原理から実際の製品の使い方や評価までを網羅し、さらにシェアウェアやフリーウェアの圧縮ユーティリティを付録DISKに収録しました。

好評発売中



アイコンパラダイス

アイコン改造計画実行中！
デイビット・A・レイ 著　SE編集部 訳編
定価2,400円

アイコン改造のための解説書。付属ディスクには、改造用プログラムと1000個以上のアイコンデータを収録。上級ユーザのためには、微妙な色調整テクニックや、3D効果の出し方などの必殺技も紹介。



AfterDark面白改造講座

魅惑のスクリーンセーバ全解説
アーファート・フェントン 著 石神仁紀 訳
定価2,600円

スクリーンセーバの代名詞、AfterDarkを徹底的に使いこなし、自分でドンドン改造していくためのユーモア溢れる指南書。これまで、あまり紹介されたことのないMac版AfterDarkの改造を余すところなく解説。



さいしょのマック

さわって覚えるMacintoshの使い方
渡辺香代子 著　定価1,600円

Macintoshを買ったばかりで右も左もわからない、解説本を買ったけど、専門用語ばかりで何が何だかわからない、そんな方のためにハードウェアの接続からシステムまで、Macintoshの操作をわかりやすく解説。初心者向けの優しい本です。



HyperCard2.1ハンドブック

江阪俊哉 著　定価1,800円

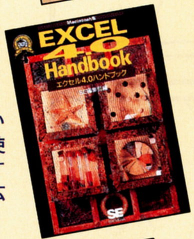
HyperCardをもっと有効に活用するための本。
Step1から順番に読んでいけば、簡単なスタックを自分でプログラミングできるようになります。初めて使う初心者からMacに多少慣れている中級ユーザ向けの解説書。



日本語入力方法論序説

日本語入力プログラムとキーボードの正しい存り方
鷲見正人 著　定価1,800円

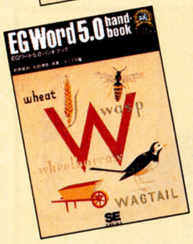
漢字Talk7が発売され、Macを取り巻く日本語環境もずいぶん変わりました。この本では、日本語プログラムを使いこなし、キーボードを駆使して、日本語を速く入力する方法を解説。まったくの初心者から中級者まで、幅広く役に立つ便利な一冊。



Excel4.0ハンドブック

SE編集部 編　定価2,200円

Excelをはじめて使う方のために基本的なワークシートの作成方法をわかりやすく解説。バージョンアップの前からお使いの方も、新機能を中心に説明してありますからとても便利です。関数、コマンド、ツールの一覧付き。



EGWord5.0ハンドブック

村井佐和・大西理恵 著
マップス 編　定価2,000円

Macintoshの定番ワープロEGWordの解説書。EGWord5.0は、グラフィック機能、作表機能などが充実し、簡易DTPが可能になりました。初心者にもわかりやすいように図を豊富に使って説明。



Microsoft フライトシミュレータ トレーニングガイド

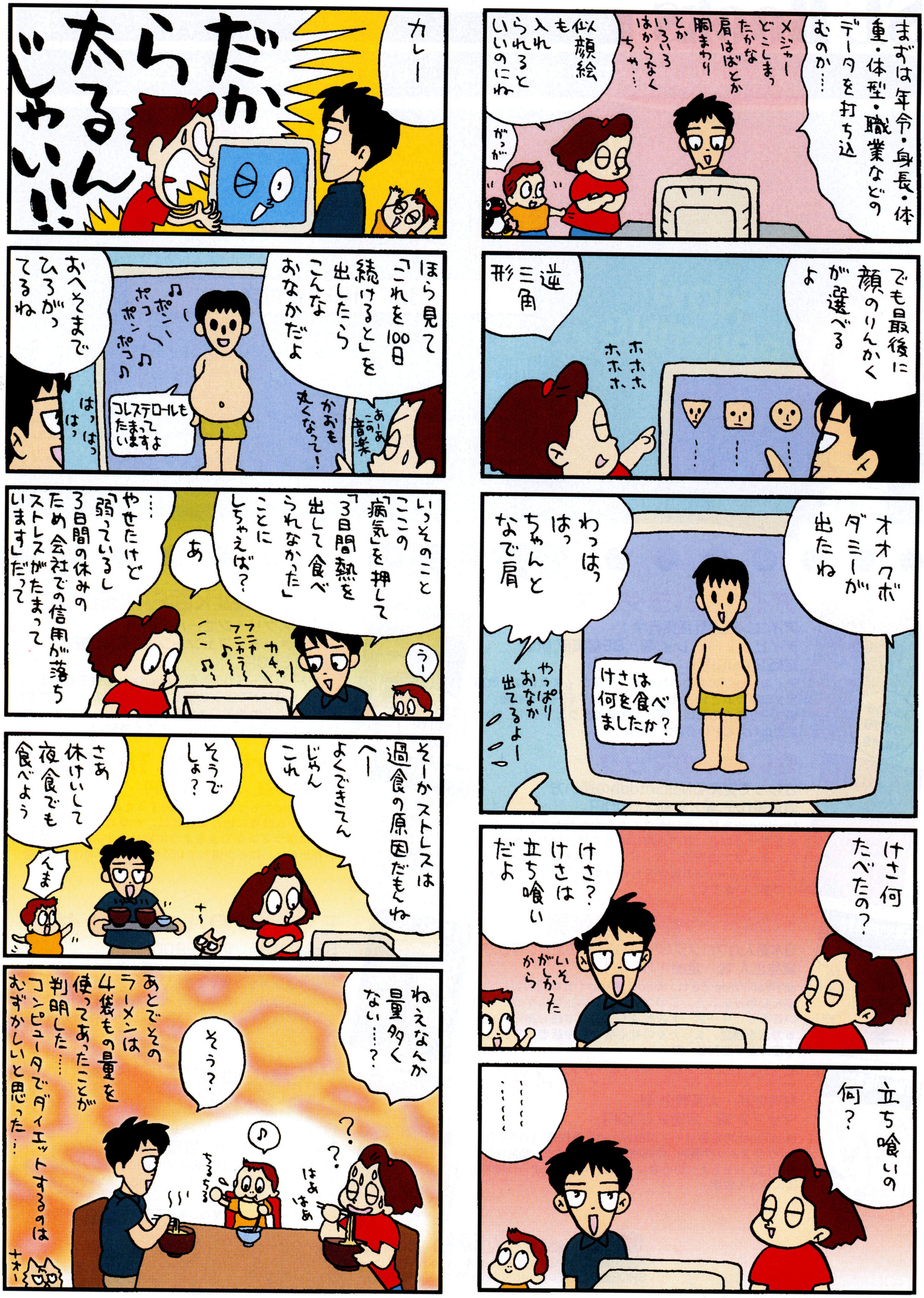
Frank Dille/Frank Raudszus/
Nick Dargahi 著　定価1,600円

全米人気ベスト第一位に君臨する究極のゲームソフト、フライトシミュレータ。インストールのしかた、基本操作、メニューごとにまとめたコマンドリファレンスに加えて、飛行トレーニングや上級テクニックなど、本気で遊びたい人のための本。

SE SHOEISHA　株式会社 翔泳社 出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361 FAX.03-5467-0360

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

〈資料請求番号SE〉



✸内田春菊情報✸

〃アベックス〃サマーツアーのお知らせ＝8月8日神戸チキンジョージ、8月9日大阪ミューズホール 原宿クロコダイルでも7、8月に1回ずつ。ビデオ初監督作『闇のまにまに』ただいまレンタル中



仕事に育児に大ハッスルの内田春菊先生に励ましのお便りを！

あて先▼

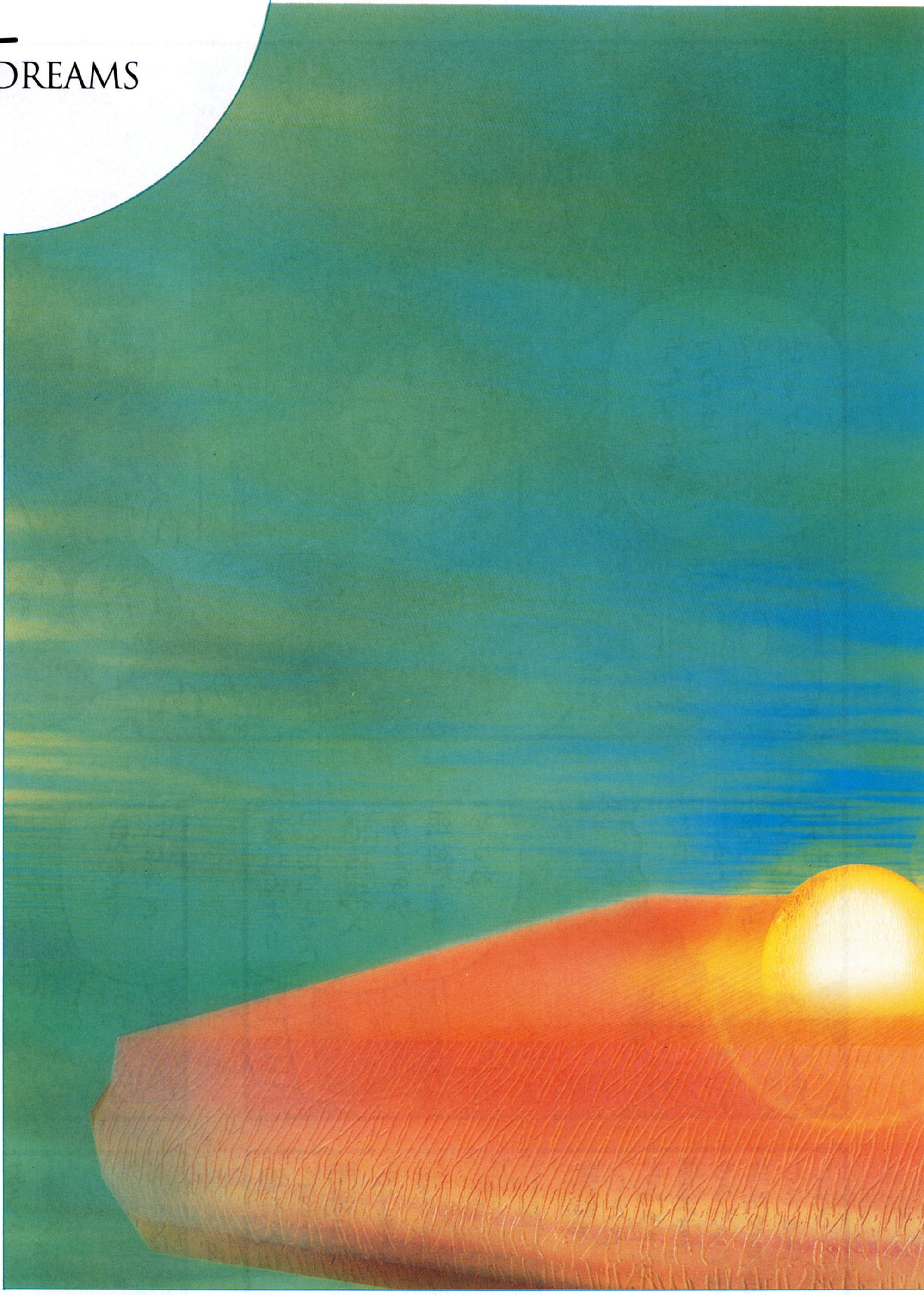
〒107 港区北青山3－10－18 北青山本田ビル 翔泳社『GURU』フレフレ内田係

REM SLEEP DREAMS

カーニバル

Vol.4

写真：所 幸則
スタイリスト：岡田直子
ヘア・メーク：小島裕司
構成・文：大江ふみ
デザイン：イットイズデザイン



寝台列車を降り、夜明けの街についたのは
6時を少しまわった頃。無人駅、そしてロータリー。
あるのは白いもやばかり。
こんな無計画な旅に出たのは生まれて初めてのこと。
それも、たったひとりで。
少女は、ふと耳を澄ました。遠くから、音楽が流れてくる。
ワルツのように軽やかなサーカスの曲。
音楽のする方に向かって、見知らぬ街を流す。
やがて、もやの中から姿を現したのは3つの小さなテント小屋。
大きなストライプの屋根、その上に、ピエロの旗がふわり、
風にゆれていた。
まわりには、出店が軒を並べている。
目に入ったのは、赤いトフィーアップル。
蜜でくるんだリンゴだけが売られていた。
少女はそれを手に取り、口に含む。トフィーは砕け、
口の中はガラスが飛び散ったような感触がした。
甘いガラスの破片だった。

ひとつめのテント小屋は魔法の小部屋。
のぞくと、ドレスに身を包む婦人や立派な紳士が
社交ダンスを踊っている。
彼らがワルツを踊り初めると、
天使がシャボンに変えて宙に浮かべた。
7色のシャボン、シャンデリアの輝き、シャンパンの香り。
つかの間の光景を、少女は息をひそめてみつめた。
音楽はとうにやんでいたのに。
ふたつめのテントの中は、真っ暗だった。
目を凝らすと、真ん中に仮面を付けた小人がひとり。
光る、ビロードの布を身にまとい、
こちらをじっとみつめている。
少女が逃げようと、きびすを返せば、肩に飛び乗り、
ケラケラと笑う。少女は驚いて、小人を振り払い、
3つめのテントに逃げ込んだ。そこは、なんと鏡の小部屋。
なのに、少女の姿は映らない。
少女は悲しくなった。自分をどこに忘れてきたのだろう、と。



そして、ひとりでこんなに遠くまで旅したことを後悔した。
少女は泣きながら、鏡の中をどんどん進んだ。
最後の巨大な鏡を抜けると、突然目の前に、
綱渡りの綱が、10ｍほど先までぴんと張り詰められていた。
その先は、さっき降り立った駅。帰りの列車が止まっている。
少女は、息を飲む。気が付くと、
どこからか集まった観客がはるか下方でどよめきだす。
もう、ここをわたらないで帰ることはできないのだ。
少女は意を決した。
そしておそるおそる、綱を一歩踏み出した。
重心が足の親指の付けねにかかる。
靴にしっかりと綱を食い込ませ、1歩、また1歩。
観客は固唾を飲んで空を見上げている。
1歩、また1歩・・・。
手のひらに汗がにじむ。恐怖でレエスのスカートも
小刻みに震えている。
と、その時だ。ふいに綱が揺らぎ、渡りがしなった。
上が下に、下が上になって、やがて小さな悲鳴が、
木霊のようにテント小屋に響きわたった。
誰もが、いっせいに両手で顔を覆った。
観客の目の前に、大きな鏡が落下して、
トフィーのようなガラスの破片が、粉々に砕けて散った。
呪縛から覚めたように、人々はざわめき、
いっせいにあきらめの吐息をもらした。
いつしか、誰もいなくなったテント小屋は
淡い乳白色のベールに包まれた。
天幕のいちばんてっぺんが破れ、
そこから白いもやがふわふわと舞い降りてきたのだ。
天使のキスのように
甘くせつなく、軽やかに。
やがて遠くで、始発列車のベルが鳴った。



鈴木杏樹の夢見話

イギリスに留学中によく見た夢の話しです。朝、気が付くとベッドのまわりに鶴がたくさん寝ているのです。はっとした私は鶴たちを起こさないようにと、静かに起き上がるのです。そしてベランダに出ると、なんとそこにいるはずのないお母さんが「ハーイ」といって現れる。鶴の回りを走りまわって、またベランダにもどるのです。そして、「バーイ」といいながら、鶴が飛び立つように空に舞っていくのです。そして私は、きゃーっという自分の叫び声で目が覚めるのです。

すずきあんじゅ　イギリスに音楽留学の後、帰国。CF出演、そして女優として活躍。現在「J・リーグ・ア・ゴーゴー」の司会をはじめ、レギュラー多数。ドラマ「長男の嫁」(TBS系)もスタート。

ぐるぐるインターナショナル
Guru Guru International

「東洋エキゾチズム」からの脱却／ナム・ジュン・パイクの後継者と言われる韓国人ビデオ・アーティスト、サングホー・チョウ氏

昨年、アメリカは映画業界で、注目すべき現象が起きた。台湾生まれの監督による「ウェディング・バンケット」、エイミー・タンのベストセラーの映画化、「ジョイ・ラック・クラブ」、そして日本でもヒットした「さらば、わが愛・覇王別姫」など、いずれも低予算で作られた中国系監督の作品が、興行的に大成功を修めたのだ。これらの作品に共通するのは、やたらエキゾチズムを売り物にしていなかったこと。舞台設定や登場人物の国籍よりも、「内容の面白さ」で勝負してアメリカ人の観客を動員した。

映画に限らず、国籍そのものの謎めいた要素を売り物にせずにアメリカで成功したアジア系のアーティストは限られている。日本人といえば昔も今も空手や浮世絵や禅や忍者やらの既成のイメージは、執拗についてまわる。もちろん自分の血の中にあるアイデンティティを表現するのが悪いわけではないのだけれど、安易な「エキゾチズム」に走ってしまうアーティストも多い。これは西洋文化のなかに入る東洋人のアーティストが必ず直面するジレンマの一つと言える。韓国人のビデオ・アーティスト、ナム・ジュン・パイク氏が高い評価を受けているのは、画期的だった彼の表現方法以外に、従来の東洋人が陥りがちなステロタイプから見事に抜け出してみせたこともあるだろう。

イーストビレッジにあるアンソロジイ・フィルム・アーカイブで、パイク氏の後継者と言われる韓国人のビデオ・アーティストの作品が展示されている。現在ロビーに展示されているのは、4つの白黒モニタからなる「HEJIRA」と題された作品だ。「HEJIRA/ヘジラ」とはもともと回教の教祖、マホメットがメッカからメディナへ移ったことを指し、移動や逃避を意味する言葉。4つの画面にはいずれも同じ白黒の、水底で黒光りする卵、風景に重なる黒い顔、動く歯車のアップ、波、砂、水、手などのイメージが時間をずらせて順番に現れる。各スクリーンからは、機械のきしむ音や水のゆらぐ音などが時折サウンドとして流され、静寂を破る。作者のサングホー・チョウ氏は1959年生まれ。韓国でグラフィックデザインを学び、現在アメリカの大学院に在学中だ。「これは心の違った層を表現した作品。潜在意識の心の日を反映した」とコメント。テクノロジーの面白さに走りがちなビデオアートの世界で、シンプルなアプローチが新鮮に映る作品。今アメリカに在住する東洋人アーティストのなかで、「東洋人エキゾチズム」からの脱却が静かに行われようとしている現在、頼もしい先駆者の一人と言えるかもしれない。

（田村明子）



サングホー・チョウ氏と「HEJIRA」　© Anthology Film Archives

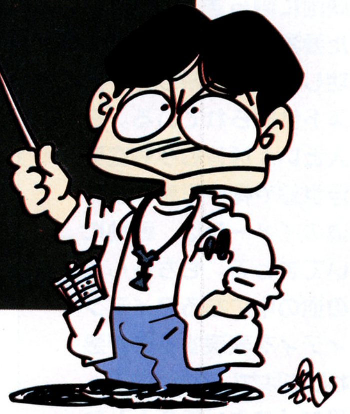
マンガ解剖教室

最先端のマンガ理論!「マンガの面白さ」の原理がいま明らかになる!!

第2講 コマとコマのあいだ/〈間白〉論

執刀＝夏目房之介

Edition:OGATA Katsuhiro＋Design:SATO Naoki



そもそも絵をコマによって区切ることで話を展開するのがマンガ。つまり「絵」と「コマ」はマンガにとって必須の要素。しかしもう一つ重要な要素がある。コマが2つ以上あれば、必然的にコマとコマの「あいだ」が生まれるのだ。今回はこの「あいだ」によって、いかにマンガ表現が奥深いものになり得たか、というお話。

第1節　コマと間白のあやうい関係

今回は私自身がコマを考えるきっかけになった場所から再出発してみたい。私にコマという存在の奇妙さを教えたのは手塚治虫だった。手塚は、コマという形式の意図的な撹乱をギャグにした作家だった。子どもの頃私は、手塚のギャグを通してコマという、本来は意識にのぼらないままやりすごすべき形式を、奇妙なものとして意識することになったのだ。

たとえば、手塚のコマはときに端がめくれ、まるで貼り付けた紙のように見えた(図1-1)。それまで、コマのなかの人物や風景に目を奪われていた私は、コマのなかの奥行きを当たり前のように受け入れていた。が、コマは急に平べったい貼り紙に見え、奥行きのある箱の集合から、ただの紙に戻ってしまうのだ。50年代までの手塚マンガには、こうした表現様式にかかわる違和感がたくさん仕込まれていた。

別の場面では、コマの枠線に人物がぶらさがった(図1-2)。すると枠線は重さでしなり、もっと重いときには破れてしまう(図1-3)。枠線という、意識しなかった形式が、このとき突然質量感のあるものに見えてくる。それは、鉄棒のように丈夫で、硬いものであったり、柔らかくしなるものであったりした。

前回述べた手塚の描線の多義性が、コマの枠線にも及び、コマですら一義的でなくなっているのだ。コマはページに貼り込まれた紙のようであるかと思えば、画面の少し上に重ねられた格子状の枠でもあった。この経験は、コマの内部だけでなく、コマとコマのあいだを意識させる。時間をおって継起するコマの単線的な列ばかりでなく、空間的に画面を覆う格子としてのコマ、その一部としての枠線という存在を発見させてくれたのである。

第1講「コマとは何か」で、コマの基本的な機能＝時間継起性と、少女マンガが開発した非時間継起的なコマ構造＝空間重層性について述べた。しかし、このふたつのモデルだけでは、現在の日本マンガのコマを語りつくせない。何か重要なものが、抜け落ちてしまう気がする。なぜだろうか?

問題は、多分コマの特性を、枠線に囲まれたコマ内部から見すぎることからきている。コマとコマのあいだから、コマを見直すことができれば、もう少し納得のいくコマ論が語れるはずだ。

コマとコマのあいだの発見は、多分日本の戦後マンガの方法に大きな可能性を与えた。この部分をたんに時間の継起する受動的な「隙間」として見るのではなく、積極的にとらえていくことから、特異なニュアンスの〈間〉が生まれる。たとえば図1-4では、主人公の青年の驚きの瞬間が、小さくなったコマで、逆にいえばコマとコマのあいだが誇張されることで表出される。異様にちいさくなった顔と次のアップは、コマのあいだの広さによって、意識の瞬間的な遠のきのような効果を得て、見事な驚きの印象を与えてくれる。

ここでコマのあいだがはたした役割は、後

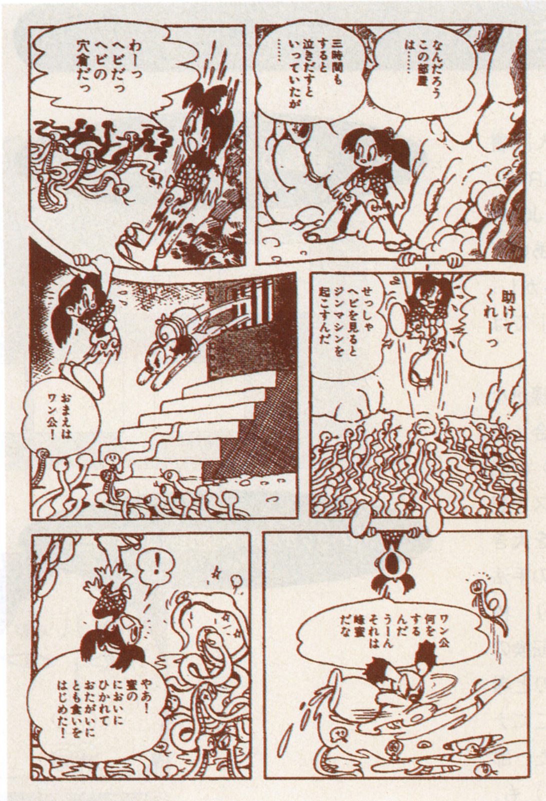
コマから間白へ

めくれるコマ

手塚が、小さな転換のコマで使った端のめくれたコマは、あるいは昔のアニメで絵がめくれて場面転換したりする手法の取込みかもしれない。けれど、この手法はコマを、まるで台紙に張り付いた用紙であるかのように見せ、絵のもつ奥行きに小さな違和感を抱かせる。多分、その違和感が転換の〈間〉の感覚に転化するのだろう。場合によっては、このめくれた端から人が（ときに手塚本人が）顔をのぞかせ、マンガという形式にも楽屋があることを、さらにいえばコマも絵もただ描かれた線の集合にすぎないことを意識させた。



（図1-1）



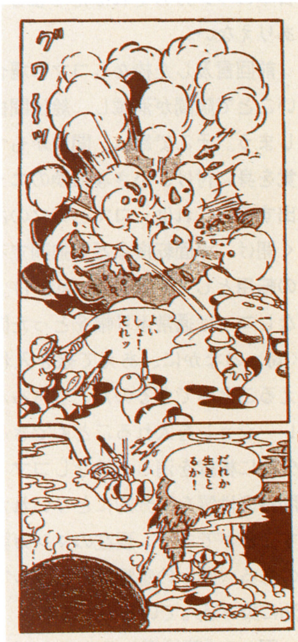
（図1-2）

格子としてのコマ

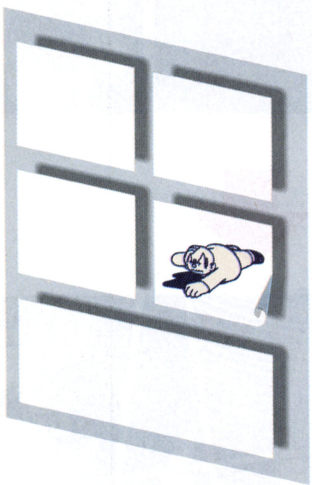
コマの枠線は、時間継起性から見れば、本来その上に絵をのせるべきものではなかった。その絵がどの時間のコマにあるものかわからなくなりかねない。手塚は、あえて禁を犯し、ギャグとしてコマの枠線に人物をつかまらせた。すると人物は、コマの順序という制度から半身を乗り出させ、ベースの絵から少し手前に飛び出して見える。そこで、コマの枠は画面の手前にある格子状の窓のように感じられるのだ。

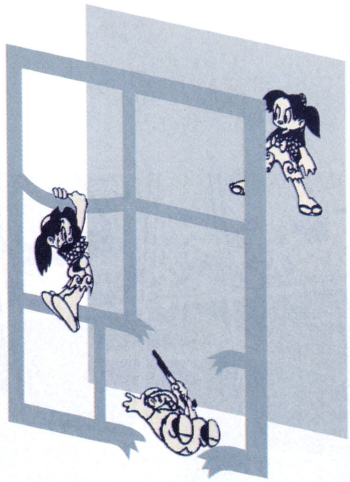
やわらかいコマ

コマの枠線が重さにしなり、ついに破れてしまうことで、コマとコマのあいだ＝間白は、さらに物質性をもつ。もはや間白はたんなる隙間ではなく、絵の一部である。じっさい、破れる部分は他の枠線のように定規を使わず、フリーハンドで描かれる。破れた枠線から落ちる人物は、一体どのコマの時間に属するのか？　この瞬間登場人物は、コマの時間秩序を逸脱する侵犯者になる。



（図1-3）





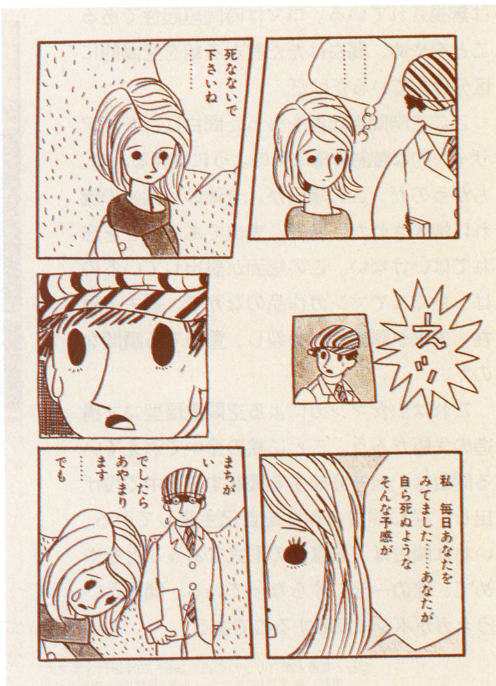
年少女マンガがコマの外にある余白を装飾的に使うことで表出したニュアンス、とりわけ引き延ばされたコマのあいだによる場面転換の〈間〉（図2-1）に通じている。

けれど、こうした効果を、これまでマンガ批評はうまくとらえることができなかった。何よりも、コマとコマのあいだを何とよんだらいいのか、誰もわからなかった。当たり前である。そこには名前がなかったのだ。これから私はそれを「間白」とよぶことにしたい。余白でも隙間でもなく、積極的に独特の〈間〉をつくることのできるものとして。

間白の強調

手塚がコマという形式に意識的であったことは、マンガという表現様式への柔軟な発想を後進にも与えた。永島慎二はここで間白に、それまでとは別の役割を与えている。同じ幅の間白ではなく、間白自体の拡張で圧縮／開放の落差を出している。そこで、同じ幅の間白がもっていた時間継起の感覚に違和感を与え、そこでだけ遠のいた時間＝じっさいは同じ時間が経過したのに、主人公にだけ停止したような長い時間が感じられたかのような落差をつくったのだ。永島のコマはここでも見られるように斜めにかしいで独特の雰囲気をつくるが、こうした不定形さもコマ形式への柔軟な発想から生まれたものだろう。

（図1-4）



第2節　自己主張する間白

マーベル系アメコミのマンガ家入門書『HOW TO DRAW COMICS THE MARVEL WAY』（78年FIRESIDE社／STAN LEE & JOHN BUSCEMA）によれば、コマとコマのあいだは「gutter」（隙間）とされている。しかし、日本のマンガのそれはたんなる「隙間」ではありえない。

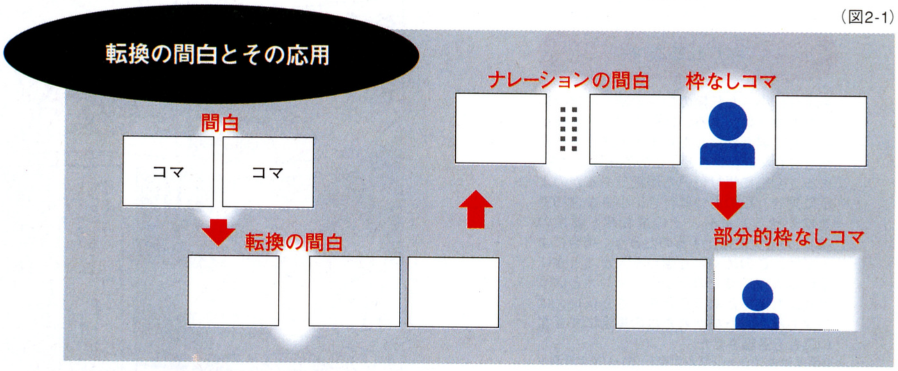
前回言及した枠なしコマの場合、枠線がないことで隙間が消滅し、絵は間白と融合してしまう。そこで絵は、間白がもつ〈間〉の感覚を身に付け、小さな転換のニュアンスを表出する。これは、コマとコマのあいだを大きく開け、場面転換などを強調する間白の手法の転用としても読める（図2-1）。つまり、枠なしコマは通常より幅をとった間白＝転換の〈間〉のなかに、あえて絵を入れたものと考えることもできるのだ。もちろん、ここにナレーションを入れることもできる。また、部分的に枠線を消した枠なしコマ（図2-1）も、間白の性質を部分的にとりいれたコマと見なすことができる。現在のマンガ読者になじみのある〈間〉の感覚は、こうしてマンガの手法に染み込んでいるのである。

図2-2『龍神沼』のカットバックは、まだ時間継起的なコマの範囲内にある。それは映画的カットバックのマンガ的な模倣で、読者は右上のコマから左下のコマへと、時間の順序で読み進む。ところが、同じ石ノ森章太郎の図2-3『リュウの道』では、もはや時間順序は無視されている。コマは時間継起性であることをやめ、間白はただ異なる絵を空間的に区分けしているだけだ。

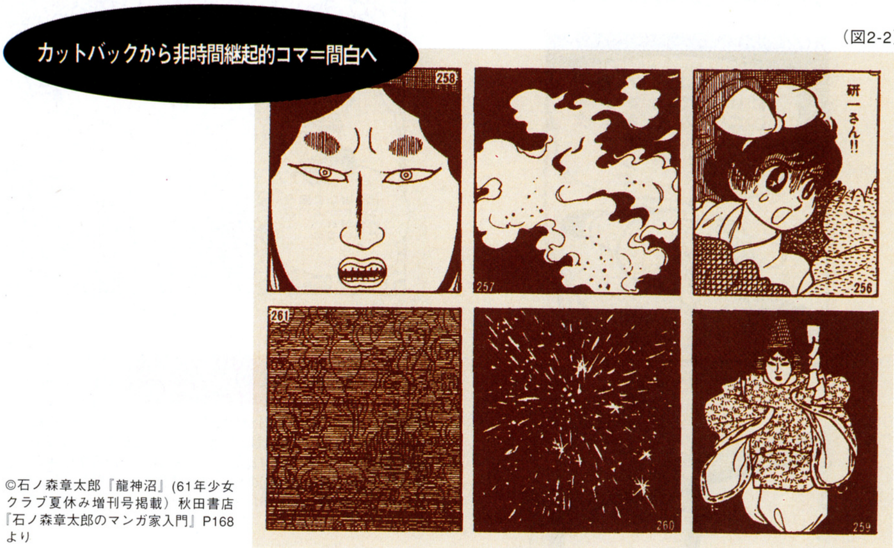
ここで時間継起性を失った間白は、ただデザイン的な装飾の縁取りのように見える。が、ちがうのだ。この場面が、全体の〈話〉の流れに挿入された、特異な表出であることを忘れてはいけない。この場面が表出しているのは、あくまでマンガ作品のなかで、過去・現在・未来が錯綜し、分裂し、重層する瞬間なのだ。

これは少女マンガによる空間重層型コマ構造の先駆だろう。ことに絵の途中で消えている間白は、絵を分節する機能すら途中で投げ出し、逆に間白の存在を自己主張している。いわば間白は、無意識の形式であることをやめて、絵の一部にすらなっている。間白というネガがポジに反転するのである。

（図2-1）

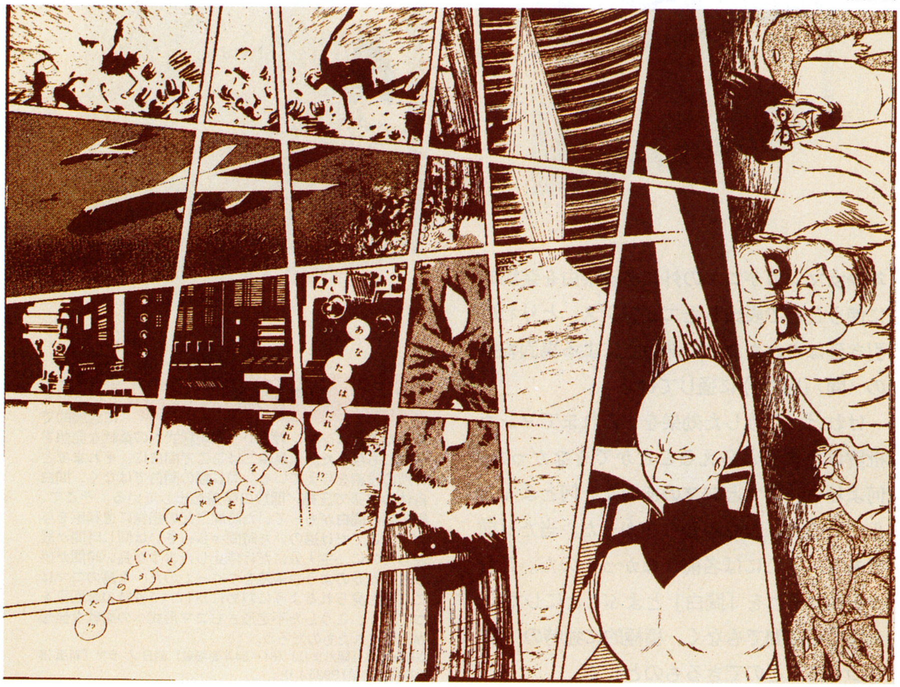


（図2-2）



©石ノ森章太郎『龍神沼』（61年少女クラブ夏休み増刊号掲載）秋田書店『石ノ森章太郎のマンガ家入門』P168より

（図2-3）



©石ノ森章太郎『リュウの道』（69～70年週刊少年マガジン掲載）講談社KCスペシャル第5集P298～299より

第3節　一般化した間白

間白の反転は、それまでコマに囲まれて安心していた絵への、コマという形式の侵入である。図3-1において、コマの内部にヒビが入り、そこに間白が侵入し、ついに崩壊してしまうように……。ここでヒビ割れとして描かれた間白は、あきらかに絵の一部として、破壊的な心理を積極的に表出している。

一度積極的に表現された間白は、それ自体を一種の絵として見るように強いる。60〜70年代に実験的な趣向として積極的に表現された間白は、やがて少女マンガにおいて日常描写の手法として定着していく。さらに、いつのまにか一般的な表現として、他のジャンルにも浸透していった。

『はじめの一歩』は、ボクシングの試合や練習が見せ場で、生活的な場面は必要最小限に抑えられる。そこで、たとえば余韻を残したフェイド・アウトなどでも、ほとんど大きなコマを使わず、図3-2のようにコマの端をだんだん細く切って見せる手法が使われる。これはそれぞれ独立した小コマと見るより、間白による裁断でフェイド・アウトの余韻を表出したと見るべきだろう。また、図3-3では、やや広くとった間白をはさんで夜から昼になり、じつに経済的に場面転換している。両方とも、本来は少女マンガで使われたコマ構成を、ごく切り詰めて部分的に採用した手法である。その分、少女マンガが必要とした余韻や何とはなしの気分は抑制されている。

図3-4の中段のコマは、他のコマより幅を狭くすることで場面転換する。間白は拡張されて余白になっている。本来間白はコマとコマの隙間にすぎず、余白はコマ部分の外に余ったページの縁だったが、ここでは両者は融合して区別できない。この手法は、ページ画面の全体を間白によって構成されるものとして見ること、つまりコマ内部だけを見ることからの視点の反転で可能になったと思われる。

間白の自己主張は、コマの時間継起および圧縮／開放という基本的機能を越えて、絵の一部とも見なせる心理的なコマの映像表現を実現した。日本の戦後マンガは、これによって独特なニュアンスの表出を可能にしてきたのである。次回は、間白がいかに独特な表出を可能にするかを、少女マンガ系の積極的な表現例などで見ていきたい。



（図3-1）

間白の侵入

ヒビ割れた人物のコマは、もちろんいびつな変形コマの寄せあつめと見るより、間白がコマ内部に侵入したと見るべきである。ここでコマの内部は、あたかも厚みのある物質のように見なされて、その崩壊の映像がショックの喩法になっている。ただ、左ページ崩壊の場面は１ページ大の枠なし断ち切りコマのなかに描かれた１コマの絵と見ることもできる。逆にいえば、間白の強調が１ページ大での大胆な映像を引き寄せたともいえるかもしれない。

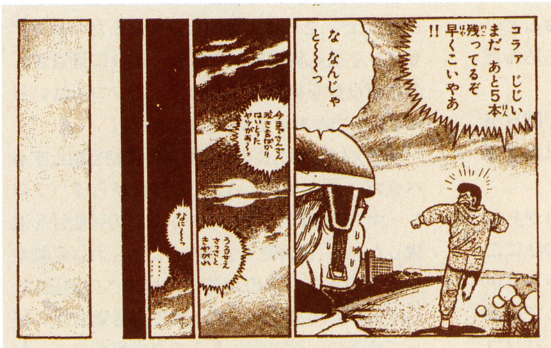
©ダイナミックプロダクション・永井豪『デビルマン』（72〜73年週刊少年マガジン掲載）講談社コミックス豪華愛蔵版第5巻P44〜45より



©森川ジョージ『はじめの一歩』（89年〜週刊少年マガジン連載中）講談社KCコミックス第2巻P28より　（図3-2）

フェイドアウトとしての間白

間白の積極的な活用は、現在場面転換などにもっとも見られるようだ。図3-2ではコマを時間継起的にではなく、ただ空間の裁断として見せ、いわばコマに演技させて、引きのニュアンスにしている。これは図3-3の広げた間白の場面転換の応用のようでもある。いずれにせよ、少女マンガで日常的な場面に使われた手法の一般化されたものである。



©森川ジョージ『はじめの一歩』（89年〜週刊少年マガジン連載中）講談社KCコミックス第8巻P100より　（図3-3）



（図3-4）

余白と間白

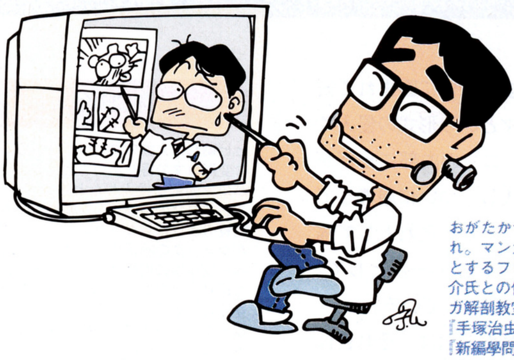
かつて間白と、ページ周囲の余白は画然と別のものであった。ここでは横コマの左右をあけて、余白の〈間〉をつくっている。また、図3-3で、場面転換のために広げられた縦の間白を横倒しにして、さらになかほどにコマを入れたと見ることもできる。まん中のコマには次の場面の風景の一部が描かれ、スムーズに次のセリフ場面に移行する。現在ではよく使われる場面転換の手法だが、これも間白の役割を拡張してきたことで可能になった表現である。

©一色伸幸・山本直樹『僕らはみんな生きている』（92〜93年ビッグコミックスピリッツ掲載）小学館ビッグコミックス第2巻P120より

次号予告：ふたたびコマとは何か？

HARDWARE:Macintosh IIci,Quadra650(RAM 24MB),TABLET WACOM UD-0608,AGFA ARCUS,EPSON GT-6000,AGFA AccuSet1000
SOFTWARE:Adobe Photoshop2.5J,Adobe Illustrator3.2J,Adobe Illustrator5.0,Quark XPress3.11J／DTP Associate:Grafico Inc.

『マンガ解剖教室』を解剖する
小形克宏



イラスト＝夏目房之介

おがたかつひろ：1959年、東京生まれ。マンガとパソコンを主な守備範囲とするフリーランス編集者。夏目房之介氏との仕事が多く、本誌では『マンガ解剖教室』を企画担当。単行本では『手塚治虫はどこにいる』（筑摩書房）、『新編學問虎の巻』（新潮社）、『読書学』（潮出版社）などを編集している。

パソコンを活用して幸せになろう

かつて杉田玄白は『解体新書』の訳出で、鎖国日本に近代の夜明けを告げた。また正岡子規は写生という尺度を発見することで、旧来の俳句・短歌の作法をひっくり返した。前ページの夏目房之介氏の手になる『マンガ解剖教室』は、後世ひょっとしたら氏をして平成の杉田玄白、あるいはマンガ界の正岡子規、なんて呼ぶようになるかもしれない一大プロジェクトの、実はほんの始まりにすぎない。

いやまったく大きく出たもんだが、なんといっても当編集部にこの連載の企画を持ち込んだこの私が言うのだから確かである。

さて今号から外注編集者である私まで駆り出されページを頂くことになった。主題は本連載でのパソコンの活用例、だろうか。

書き出しの勇ましさに比べて「だろうか」というのもなんだか弱気な話だが、最近の私はことパソコンの「活用」に関してはいささか気が弱くなっているのだ。というより悲観していると言ってもいい。我々はいつになったらパソコンを活用できるのでしょう?

話は『マンガ解剖教室』の連載スタート時に遡る。編集部から編集長AとS、デザイナーの佐藤、そして私の4名が集まり、この連載の作業手順などが打ち合わされた。

「デザインは何でやる?」誰かが聞いた。

「GURUはパソコン雑誌だ。やっぱマックだな」

しかし問題はどこまでマックでやるかだ。この方法は概略2つに分けられる。

ひとつはデザインはマックでやるが、出力は印画紙、つまり版下として出すに留める方法。この場合、従来の写植で作られた版下と同じく、一緒に入稿された図版類とともに印刷所でカメラ撮りされ、製版工の手によって1枚の製版フィルムにまとめられる。この方法が現時点では一番手堅い。

いまひとつは図版もマックに取り込み、製版フィルムの出力まで行なう方法。この場合前述した製版までもマックがやってしまうため、締切りはギリギリまで遅くできるし、製版代も削減できる。ただし扱うファイルの容量も飛躍的に増大するからマシンの反応も遅くなるし、レイアウトソフト特有の気難しさも頻発する。しかも4色なら手間も4倍だ。

「最後までマックでやろうよ」そう言ったのはデザイナーの佐藤だった。

「負担が大きくなるのは分かっている。でも今のGURUで本当にマックの特質を生かしたページがあるだろうか。それにこの複雑な説明図だってマックで作れば、もっともっと見やすくできると思うよ」

なんて素晴らしい提案。即座に私も言った。

「賛成だ。これは実験的な企画なんだから、デザイン手法も実験的にやろう。それに夏目さんの技術批評を絵解きするのに、パソコンはいろんな使い方ができるんじゃないかな」

今思えば、編集長のAは我々の言動を制止するべきだった。なぜなら2人の発言からはパソコン・マニア特有の病癖――パソコンの可能性を追求したい――が看取できるからだ。これは経験から言うのだが、この可能性の追求への熱望は、しばしば非現実的なレベルまで突き進むが、終って残るのは徹夜疲れと凡庸な成果だけだ。しかしパソコンユーザーの脳味噌はニワトリさんにも劣る。そして悲劇的なことに、本来大局にたつべき編集長の脳味噌もニワトリさん以下だった。

「じゃあ、そうしましょうか」

人のいいロバのような笑顔を浮かべてAは結論を出した。理想を求めてやまない我々3人は、すぐに現実から報復にあった。

最初は佐藤だった。彼が習得していたレイアウトソフトはPage Makerだったのだが、この市価でも10万円弱する代表的なレイアウトソフトは、素晴らしいことに4色の製版フィルムの分版出力機能に難があり、使い物にならないのだ。私が彼の立場なら、キーボードを床に叩きつけ、パチンコに出かけただろう。だが彼は使ったこともないQuark XPressでデザインを黙々と最初からやり直したのだ。そしてこの不幸は他人事ではなかった。

この連載を通じて説明図の作成、フィルム出力、また細かいマック上の操作などは、DTPセンターGraficoの手をお借りすることになった。一方前号のように説明図が複雑で点数も多いと、編集者がGraficoに行って指示をした方が効率がよい。もしあなたが前号をお持ちなら、ぜひ見直していただきたいのだが、最終ページ(P109)の図4-7など空前絶後の手間がかかっている。なんせ手練れのマック使いであるGraficoの橋本君にして、一応我々がチェックできるところまで作るのに8時間かかったという代物なのだ。

しかし8時間ではすまなかった。むろん橋本君の仕事は素晴らしかった。だが画面で現物を見れば欲も出る。あれをちょっとと指示をすると結果が見られるまで30分。ここを少しと言うと40分。ふと気がついてみればアラ不思議、魔法が解けて馬車がカボチャに戻ってしまおうかという時間じゃありませんか。

「僕たちは何をしてるんでしょうねえ」こんな状況なのにロバの笑顔で編集長は言った。

「パソコンを使ってて幸せになんかなれるのかなあ」吐き気をこらえながら私は応じた。

この話には後日譚がある。こうまで苦労して作った図4-7だが、無惨にも夏目氏の反応は「俺が切り貼りした方が早いな」だった。

ひょっとしたら私は不幸が好きなのかもしれない。私はマックLC475を買うことにした。もちろん今はし・あ・わ・せの絶頂である。





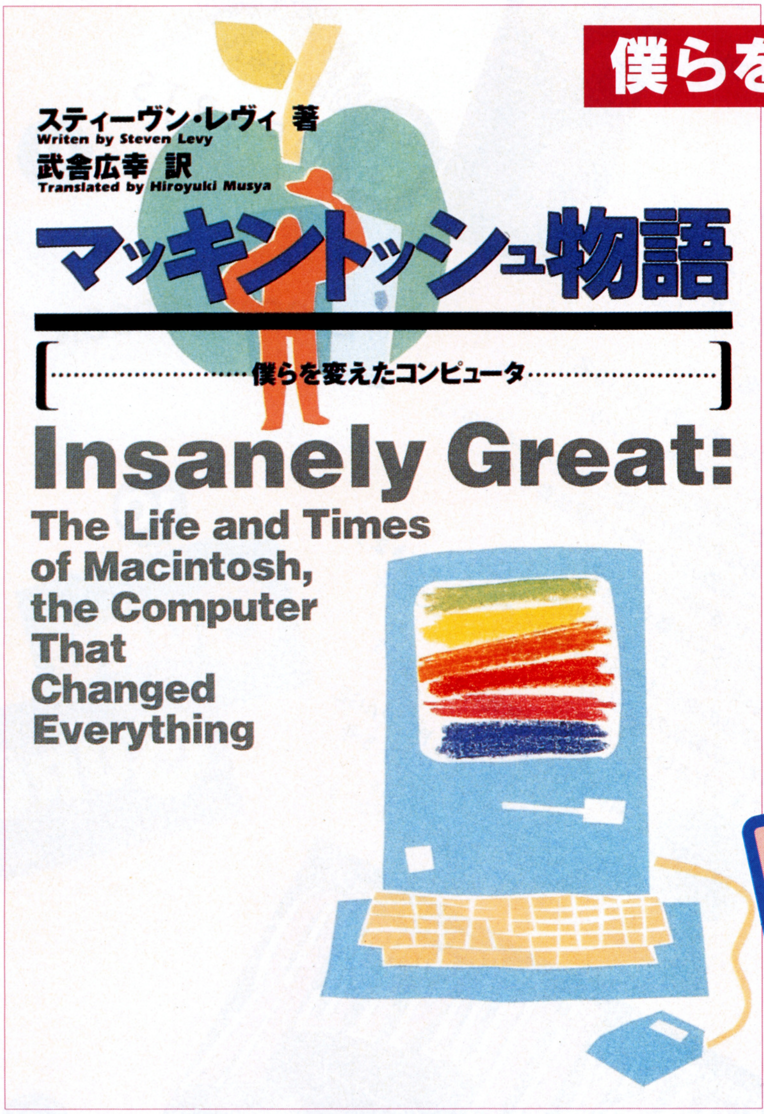
画面の前に座ること数時間。いったい何時になったらお家に帰れるのでしょう。

SE Books

翔　泳　社　の　本

【マッキントッシュ誕生10周年を記念して翔泳社が贈る超話題作!!】

マッキントッシュ物語



僕らを変えたコンピュータ

スティーブン・レヴィ著 武舎広幸訳
四六判上製　320ページ
定価1,600円

1984年1月24日、
Macintoshが誕生した。
それから10年、僕たちは変わった。
大げさではなく生活様式も、思考方法も変わってしまった。
世界を、いや、すべてを変えてしまったコンピュータ、Macintoshの開発から発表にいたるまでの歴史を、米国の人気コラムニストがきめ細かい取材とインタビューをもとに書いた、迫力ある物語。

マッキントッシュ誕生10周年の記念碑的作品！

これでマッキントッシュのすべてがわかる！

SE SHOEISHA
株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

〈資料請求番号SE〉

GURU5号 50名様に当たる!!

読者プレゼント





1 日本語版「Kai's Power Tools」[3名]
（Mac用。提供:BPS）

2 日本語版環境ソフト「エルフィッシュ」[1名]
（Mac用、3.5インチ。提供:BPS）

3 CD-ROM「VIRTUAL VIVID 3」[3名]
（Mac用。提供:トータルメディアエージェンシー）

4 CD-ROM「BIBLE『バイブる』」[3名]
（Mac用。提供:トータルメディアエージェンシー）

5 CD-ROM「EASY HUNTER」[3名]
（Mac用。提供:クリスタル映像）

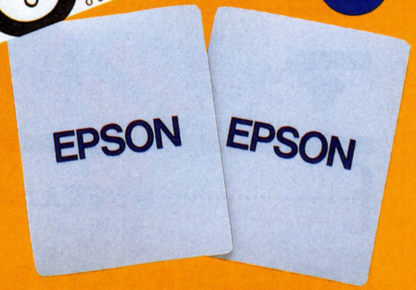
6 馬番連勝式競馬予想ゲームソフト
「信光の勝馬道場」[1名]
（Mac用。提供:スコープ）

7 スクリーンセーバー
「マチネー映画館」[3名]
（WINDOWS用、CD-ROM1名、3.5インチ2名。提供:

8 音楽CD「OOPARTS/旬(5名)」
&「PAUSE〜P-MODEL LIVE 1993
（提供：ディスクユニオン）＊写真は「OOPARTS/旬」

9 マウスパッド[5名]
（提供:エプソン販売）

10 GURU特製テレホンカード[18名]





応募要項

本誌P.138に添付のアンケートはがき、
または官製はがきに
「あなたの周りで起こった《グルな現象》」、
ご希望のプレゼント賞品番号
（第2希望まで）を明記し、
下記あて先までご応募ください。
締切は'94年7月1日（当日消印有効）。
応募者多数の場合は厳選なる抽選とさせていただきます。
当選者への製品の発送には1カ月ほどかかることを
ご了承ください。

あて先

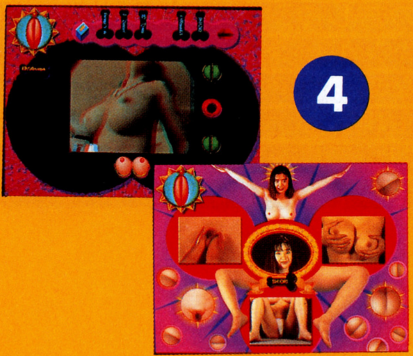
〒107 東京都港区北青山3-10-18
北青山本田ビル
㈱翔泳社 出版事業部 PC-PAGE
GURU編集部行 プレゼント5号

注）なお、お送りいただいたアンケート等の資料を
弊社の媒体資料として使用させていただく場合があります。

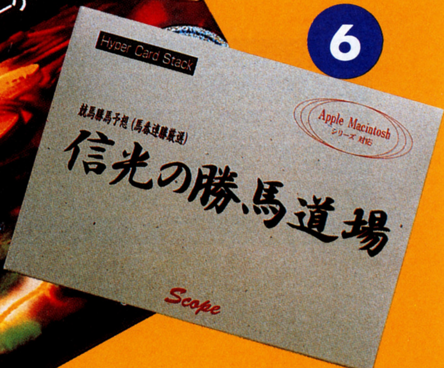












GURU 周辺の気になる Who's who!

コンピュータが使えるってどういうことなんだろう。ぼくらは決してテストに合格するようなコンピュータの使い方なんか考えていたくない。GURUが見つけたコンピュータを使ってイカスことをやっているヤツらを紹介しよう。「仕事ください」って言っているヤツも多いので読んだ方で仕事を世話しようと思われる方々はGURU編集部まで即お問い合わせを!

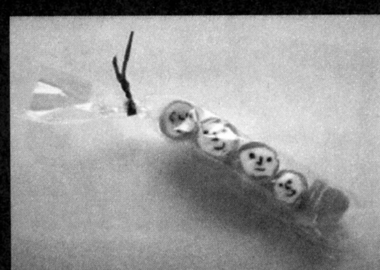
デザイン/井上デザイン

1

「お顔師」は金太郎飴の夢をみる

むろふしかえ

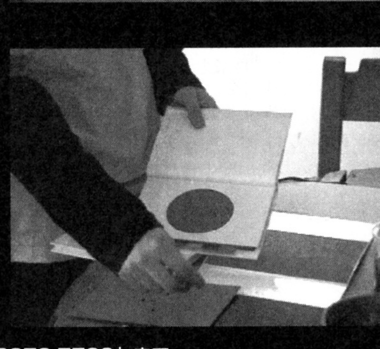












金太郎飴のお問い合わせは「金太郎飴本舗　03-3872-7706」まで

この5月、高速大渋滞ご苦労さまなゴールデンウイークのまっただ中。東京・原宿にある青山同潤会アパート内のGallery華音留（かおる）で、ちょっぴりキュートな個展「お顔」を開いたのが、むろふしかえ。個性キラリンな、新進の若手女性アーティストであります。個展のタイトルが「お顔」ってぐらいだから、ご本人もやっぱりメガネがアクセントになってる。生来押し出しの強いヒトが苦手なもんで、内心こりゃ困ったな（最近多いんだよな、このパターン）…などと思ってたら、実は腰の低いとってもいいヤツだったのでひと安心なのだ。

そんでもって作品も、ホラ見てご覧のとおり。なんか彼女の性格を反映してると思うよ。ゴテゴテ飾らずあくまで単刀直入のシンプル表現、でもその中にほのぼのクッセツしたユーモアがにじみ出てる感じね。それまで紙とペンでアナログしていた彼女はある日、Macintoshの定番お絵かきソフトKid Pixと運命的な出会いをした。これで世界征服だわ、オホホホ……と思ったかどうかは実際のとこぜんぜん知らんが、天の啓示を受け（たか？むろふし）、彼女は猛然とMacで作品制作を開始したというわけ。当日、ギャラリーに飾られていたのは、壁いっぱいのイラスト数十点のほか、オリジナルのTシャツ（布用「プリントごっこ」はホントにキレイにできるわ。もちろん要はセンスなんだろが）、そしてマグカップといったかわいい品々。「お顔」というお題だけに、どれもがマークみたいな絵の付いたニコニコ百面相大会である。中でも特に変わってておもしろいと思ったのは、懐かしの“金太郎飴”で、断面の絵がキンタローならぬ彼女のイラストになってるもの。あらサスガに手先が器用なのねえ（そういうもんでもないか！）…と思ったら、金太郎飴の製造元に自分でイラストを持ち込んで作った、特注のホンモノなんだそうです。Kid Pixの天才を自称する日本中の家庭内芸術家のみなさんも、彼女を見習ってひとつ、懐かしモダンなものでも作って世間に自分の天才のほどを示してみたらどうかしらん。もったいないからさあ。

さて現在は、「お顔師」を名乗り、漫画やイラストをやっている彼女だが、将来的にはこの「お顔」シリーズを発展させて、絵本とか、洋服や帽子のロゴマークなんかにも登場させたいという。頭の柔らかい会社の人たちコンタクトよろしくね。

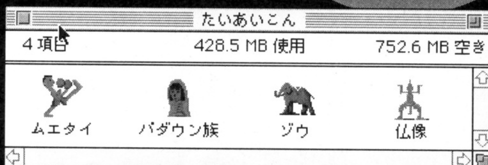
マックしようぜ！

ギター片手にバンドを組むのはもう古いっすよ。やっぱりこれからはマック使ってユニット組まなきゃ。ということで、世間ではいつのまにか、ユニットが流行っているらしい。とくにマックタク*の間では〝スパーク〟というユニットアーティストがメジャーになって以来、続々と名乗りを上げているらしい。明日のスパークを目指す二組のアーティストを紹介しよう。

プリチーなPS使いの二人組の登場だ！

YO-YO RARANDAYS

2











多摩美のII部を卒業したばかりの二人組は、自分たちのユニット活動を宣伝するための一つの広報手段としてマッキントッシュを使ってオリジナル商品を展開させている。なんでもユニット名の由来は、小田急線に乗っていた小学生が「よーよー」「ららんでーず！」という謎の符丁（？）を発しているのを聞いたことがあって、そこからきているらしい。確かに謎ではあるが、それをそのままユニット名にしてしまうこの二人も充分なぞだなぁ。あなどれん。

彼女たちは主にAdobe Illustratorを使ってデザインし、それを手作り作品として流用しているのが特徴だ。街で配っている広告用のフリーティッシュに自分たちのカードを入れてユニットの広告を作ったり、そこいらのマッチに紙を貼ってデザインしたりと、お金はかかってないけど手間と暇がかかってる。ちょっと聞くと、まるで「暮らしの手帖の主婦のアイデアコーナー」みたいだけど、そこはセンスの良さで貧乏くささを見事にかき消してくれてます。ティッシュだって、元はと言えば渋谷界隈でブータレ顔のネーチャンが配ってたテレクラのティッシュなのに、この二人の作成したカードが入っているだけで、なんか使うのがもったいないような気がするから不思議。マッチもそこいらのクラブのマッチよりもずっとイカシてるけど、こちらはいかんせんプリンターに出力したモノを貼ってあるだけなので、透けて下地が見えてしまった。でも、これも手作りの良さってことで、ご愛敬かな。

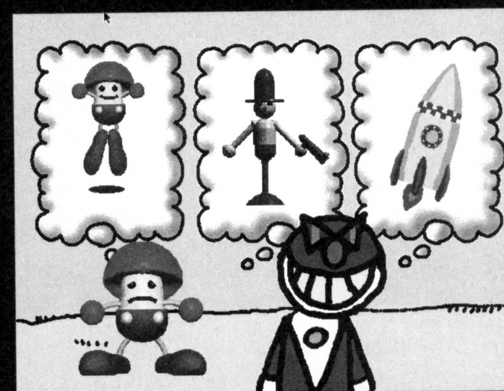
また、彼女たちは自分たちでデザインしたアイコンを収めた「Thai ICON」というオリジナルフロッピーを4月に開催されたフロッケ展（フロッピーマーケット）に出展したんだそうだ。このフロッピーには、寺院やムエタイなどタイに関係する10個のアイコンピクチャーが収録されているのだが、当然これまた、フロッピーケースなどもすべて手作り。でも“ちゃいはね”（中華街にある東南アジアの民芸品店）にさりげなく置いてあっても違和感がないほど、丁寧に作られてます。しかし、夜な夜なフロッピーを一枚一枚セロファン（懐かしい！）に巻いて、これまた一つ一つ手作りのフロッピーケースに入れているYO-YO RARANDAYSの図。うーん。あやしいす。でも、すべてマニュファクチャーで作成された彼女らの作品は、コンピュータデザインの良さを活かしたシンプルなデザインで非常に好感がもてます。フロッケ展では、好評を博し50枚ばかり売れたそうだ。ちなみに1枚350円。

ビットマップのアイコンもかわいいけど、やっぱりPSの方がお得意みたい。ドリアンて書いてあるからわかるけど、書いてなかったらドリアンだか手榴弾だかわかんないもんね。これ。そうそう、フロッピーに書いてあるコピーが笑った。「ながい春休みを満喫中の二人組。仕事と就職先。募集中。」なんだそうだ。やたら、機材とお金をかけた作品が多い中、手作りの良さとセンスの良さを兼ね備えた彼女らに、これからもシンプルでかわいいデザインに期待しよう。

「マックタク」
もともとはマックをかたくなに拒否するアーティスト達がマック使い達を指すときに軽い侮蔑の意味を込めて使う名称。マックオタクの略語
例：なんだなんだ、いま流行の〜ってやつかぁ？

見ろ、この華麗なるBitMapMagic!

ARI·NO·TOWATARI





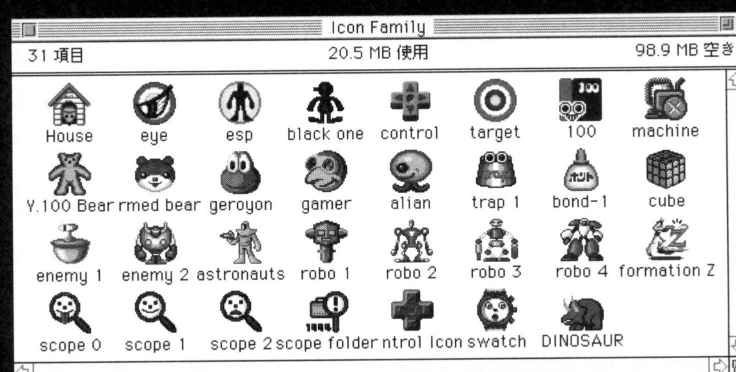
うーんと、まずはこの長いユニット名の由来を聞きたかったんだけど時間がなくて聞くことができんかった。まさかソープに伝わるあの伝説の技のことではあるまいな？若いのに。ともあれ、彼等の作品を紹介しよう。

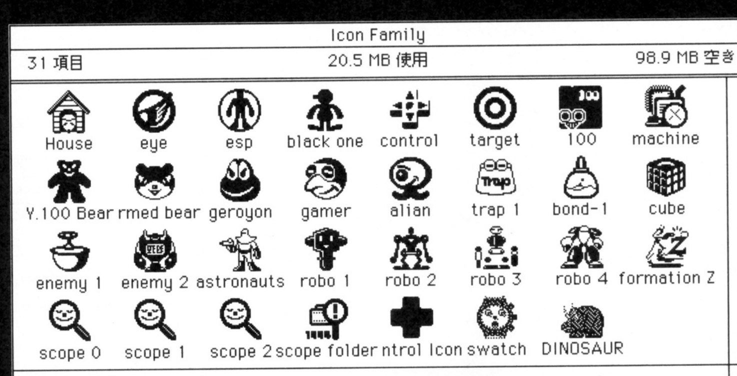
まずは、オリジナルアイコンだ。ロボットやピングーなどの楽しいアイコンがたくさん収録されている。彼等のグラフィックのテクニックは相当なモノで、ResEditのアイコンエディターを駆使して作成されたと思われるこれらのアイコンは、ビットマップグラフィックの要ともいえるアンチエリアス処理がちゃんと処理されてて、見栄えの良いアイコンにしあがっている。しかもカラーで笑ってたキャラクターがモノクロで怒ったキャラクターになるところなんか、芸がコマかいっすよね。クリックするとさらに表情が変わったりしたらもっと楽しかったのにな。こういったアイコンみたいなビットマップの細かい絵をかくのって実はテクニックいるんすよ。256モードだと色も選ばなくちゃならないし、32×32ドットだから、表現できることも限られてきちゃうしね、それでもこれだけの絵がかけるんだからすごいっす。早速フォルダアイコンを2、3個使わせていただきました。中でもSwatchアイコンが気に入ってしまった。うーん。かわいい。今度フロッピーアイコンにしよっと。

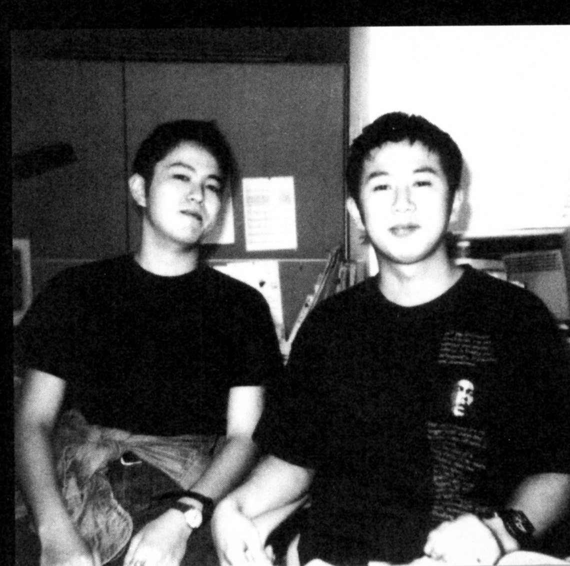
その他にもT-Rexというフォルダがあって、これにはバカデカアイコンが入ってた。もちろん画像は「ティラノザウルス」。最初、リソースとか特殊なテクニックを使って作ったアイコンかと思ったんだけど、スキャナを使って取り込んだと思われる画像を32×32ドットに分解して4×5個に並べたアイコンだった。でもフォルダを空けたときちょっとびっくりしたっすよ。これはもっとデカイのを作ってジグソーパズルになるかもね。

アイコンの他には、MMD（MacroMindDirector）で作成されたムービーをいくつか見せてもらった。中でも一番の大作は "Movie of "ドラえもん" Ver.1.4" だ。さっそく再生してみるとマリオカートに出てくるキノピオにそっくりのキャラクターが3Dでところせましと動き回ります。そこにうさんくさいニセドラえもんが出てきて、いろんなワールドをかき回す。という内容で、時間にして5分程度のものだったけど、フレーム数が1700もあった。それだけ同じ動きが少ないということなのだろう。それでも、これだけのカットを見せるとは、オソルベし。キャラクター数もハンパじゃなかったぞ。

ただ、やっぱりウゴウゴの影響が大きかったのか、最近こういった落書きタッチのムービーをよく見るっす。"LINGO"も使えるみたいだし、ウゴウゴとは違ったポップさをもった作品を彼等に期待したいっすね。







3

＜新百合が丘の7人＞
竹内芸能企画。まるで港区あたりにある芸能プロダクションのような名前のこの会社、実は小田急線の新百合が丘にあって、住宅兼オフィス兼作業場の一軒家である。ここに合宿中の7人が、”竹内芸能企画”のメンバーである。竹内芸能企画はまだ正式な会社ではない。1人1人が独立したフリーの職人集団だ。このスタイルで仕事を受けるようになって、かれこれ7年になる。竹内さんが27歳で、そのあと26、5、4歳と続くのだが、竹内さんが最年長なので彼の名前がついただけで、社長という立場ではない。「僕の担当は口です」と竹内さんが言うのは、渉外を引き受けているということだ。編集担当、撮影担当、CG担当など、それぞれの専門分野を担当しているため仕事面での上下はない。
和光大学で映画研究会だった彼らが、一つ屋根の下で寝食を共にしながら仕事をするようになったのは昨年秋からだ。もともと社宅だった家には9部屋あって、7人が1部屋ずつに分かれ、残った2部屋が作業のための仕事部屋となっている。一つはオフライン編集室、あとはCG専用室だ。設備は撮影用の機材一式と映像編集機材、そしてAmigaにビデオトースター。必要な機材はすべて揃っている。

＜彼らが起こした革命＞
竹内芸能企画の仕事は、映研時代の経験を生かした映像の撮影編集とCG製作。以前はインディーズのレコードのプロモーションビデオの仕事が99%だった。芸能企画、という名前もそのあたりからつけたのだろう。その後次第にCGのボリュームが増えた。最近の仕事は第一興商のカラオケ用のCGとかで、実写映像の部分は少ない。
彼らは共同生活の利点を活かして、かなりのスピードで作品を仕上げる。オールCG、約5分の作品を企画からたった2週間で仕上げて納品してしまう。なるほど、日数が少なければ工賃も下がる。単純な論理だがやはり快挙に思える。考えてほしい。彼らの機材は高額なワークステーションでもなんでもない。Amigaというコンピュータにビデオトースターというボード+ソフトだけである。借家の家賃25万円を7人で2万7千円づつ出し合いながら、たった130万円の機材で、結果これだけのものが作れるのだ。
これは革命と言って良いだろう。今後、彼らのような若い世代がこのクオリティーのCG作品を今までの10分の1の料金で受けるなら、従来のCGアーティストたちの仕事など軒並み食われてしまうに違いない。

＜プロは手抜きをしている＞
「おカネはかかりませんよ。機械がこれだけ安くなっているんだし。ただ、安いシステムをベースにしているけど、逆にプロではとてもペイしないような時間のかけ方をして作っているんです」かくいう彼らもやはりプロであることに違いはないが。
「ぼくらは、いわゆるプロとフィールドが違うと思う。ぼくらから見ると音楽業界のプロってすごく手を抜いているんですよ。でも実際やってみたら、自分たちでも少し苦労するだけでやれるんだってことがわかった」
やってみれば簡単なことでも、やらない限りわからない。彼らの場合とにかくやってみた、それだけだ。そこに彼らの活路があるという。確かに彼らの作品は超ド級のハイクオリティーなものではない。しかしながら、世の中では常に「ハイクオリティー」が求められているわけではないし、彼らのハートフルな雰囲気を評価する人も多いだろう。

＜単なる「記録屋」になりたくない＞
常に表現者でありたいと願う彼らは、自分たちの納得のいく仕事だけを選び、「レコーダー（記録屋）にならないように」心がけている。
たとえば講演会の撮影を依頼されたとする。彼らはそこに最適な照明やセッティングを考える。見る人が何を求めるか、どんなセットが効果的か、そこから考えて映像というものが作れると言う。それがないなら単なる記録係と変わらない。とにかく撮ってくれたらいいという「記録」だけの仕事は、もと映画屋としてはやりたくないという。
竹内芸能企画は今後「実写とCGをオールインワンで受ける」ことで他のプロダクションとの差別化を図っていくが、最終的にはフィルムで勝負したいというのが彼らの夢だ。

＜映像の職人たち＞
彼らのCGには大きく2つの特長がある。光とストーリー性だ。絵画教室で厳しく教わるものに「光」がある。平板なキャンバスの上ではいかに光を感じとり表現するかが重要なのだが、映像の世界でもそれは同じで、光のセンスが映像の出来不出来を左右する。彼らは学生時代に映画撮影を通して光を読む力を養ってきた。それが彼らの作るCGにも見事に表現されている。
そして、ストーリー性だが、いわゆるテレビ番組のタイトルバックに使われるような、ただただ派手な見せ場だけを作りあげたものとは違い、彼らの作品にはそれぞれきちんと考えられたストーリーがある。
それも映研時代からの習慣だろう。丹念に書き込まれた絵コンテには作品に対する熱意とプライドが感じられる。
たとえば、電気グルーヴ「N.O.」のストーリー。宇宙を飛ぶうち、いん石の襲来によって迷子になった子供UFOを父親UFOが懸命に探し回る。誰に聞いても「知らないよ（ノー）」と首を横に振られてがっくりする父。一方子供のほうもだんだん飛ぶ体力がなくなる。ああ万事休す！だがそこで危機一髪子供が発見される。喜び合いながらくるくると空に昇っていく2人（2機？）の眼下に街明かり、次第に「N.O.」の文字に見えてくる。そこに映し出される父UFOと子供UFOの様子が、まるで実写さながらにいきいきとしており、とても暖かみを感じさせる作品に仕上がっている。
読者もカラオケボックスに出かけたら、ぜひともこの曲を入れて、唄いながら作品を見てほしい。

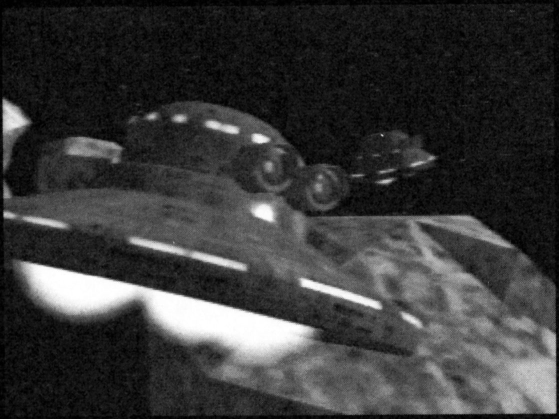
4

SFXが高いものだなんてもういえない

竹内芸能企画

かつて手塚治虫が石森章太郎たち数人と共に「トキワ荘」に住み、互いに刺激しあいながら作品を描き続けた話はあまりにも有名だ。その伝説のトキワ荘を彷彿とさせる家がいま出現した。名付けて「平成デジタルトキワ荘」だ。

チープなパソコンは眠らない
GURU周辺の気になるWho's who!





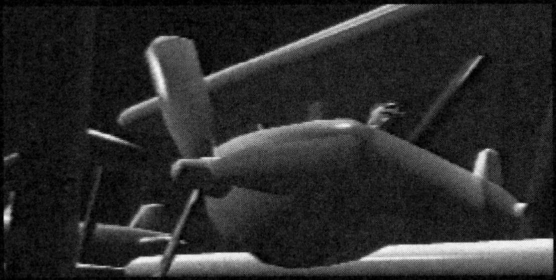
Amiga2000にビデオトースターで130万円、これでプロ用機材としては十分だ



電気グルーヴ「N.O.」は第一興商で見れます



機材約200万円の編集室



「一途な恋」はビクターのカラオケ



竹内芸能がすむ25万円のアパート

パソコン通信で儲ける方法

文＝山本林太郎

パソコン通信は儲かるよ。課金でビビっている奴らなんぞ、ちゃんちゃらおかしい。アコギな手段で儲ける方法はヤバイから教えてやらないけど、今回は地道に、欲しい物を安く入手する方法を紹介しよう。『売ります・買います』コーナーの利用法だ。

最近じゃパソコンや周辺機器などは『ソフマップ』なんかの中古買い取り価格のガイドラインに沿って値段がつけられていることが多いので、掘り出し物の発生頻度が昔よりも少なくなったのだが、それでも市中の中古製品の価格よりはるかに安いというがよくある。

私は３、４年前にこの方法で中古楽器や機材を集めていた。いわゆるアナログ系のヴィンテージ・シンセなどだが、ちょうど二世代ぐらい古くなって続々と投げ売りをしていたところを買い漁っていたのだ。元値が安いので、転売もよし、そのまま所有するもＯＫだ。

往年の名シンセ、KORGのPOLY-6を１万円で入手した時の話を書こう。今買えば少なくとも数万円はすると言われる代物だ。電子メールで売り主とやりとりをした後、ある日曜の日に私の家（高円寺）の方まで車で運んでくれるということになった。

青梅街道の歩道橋下で待ち合わせ。そして彼はやって来た。彼はいい奴だったので、家まで運んでくれると言う。その言葉に甘えて私も車に同乗したが、しかし家の周りの道は狭い。無事にシンセを運び込んだものの、Ｕターンするのが難儀だ。「あ、そこで曲がりましょう」と言うと、彼はやにわにハンドルを切る。ぎぎぎぎぎ。なんと彼は愛車をこすってしまったのだ。「大丈夫ですか」と聞いてはみたが、どう見ても大丈夫そうではない。それでも彼は懸命に「いいですよ、いいですよ」と言う。彼の車の傷はたぶん１万円では済まなかっただろう。たかが１万円のために大損した彼を見送ると、私はこうつぶやいたものだ。
「ああ今日も儲かったなあ」。

5

私は20代で秋葉原に店を持ちました

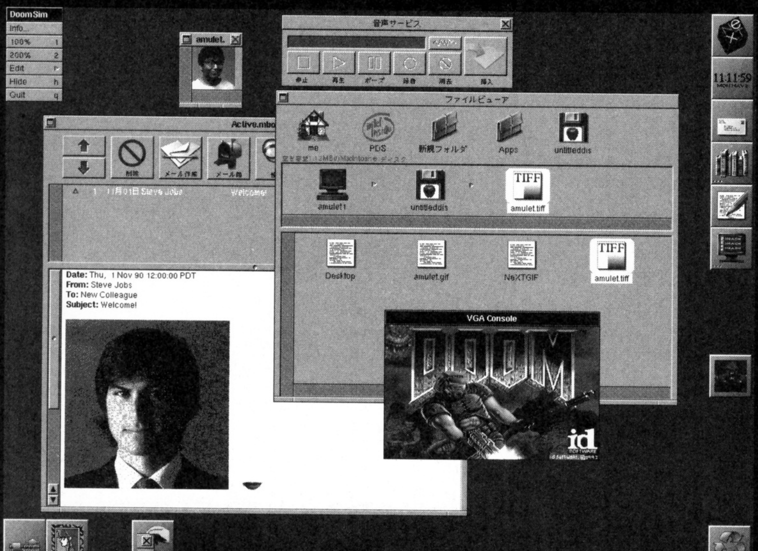
市川充

市川充さん（27）は、昨年11月、秋葉原に“Amulet”というコンピュータショップを開いた。お店では、NeXT関係の機器を中心に、Macやワークステーション用機器の中古品を扱っている。それにしても、20代の若さでどうして店を持つに至ったのだろうか？
「学生の頃は、データベースについての論文を書いたりプログラムを組んだりしていました。そのうち、自分は単なるコンピュータの信者だなと気がついて、半年くらいコンピュータを触らなかったんです。当時は、いとうせいこうさんが『ノーライフキング』を書いてもてはやされていたんですけど、どうもコンピュータはその本に出てくるようなものではないな、と思いはじめました。

そんなときNeXTが発表されて、発売と同時にマシンを買ったんですが、とたんに魅せられてしまったんです。でも、ハードもソフトもなかなか日本に来ない。お店に頼むと１年以上待つような状態でした。NeXTは非常に理にかなったものなのに、供給はあまりにひどい。カタコトの英語でアメリカに注文しているうちに、自分で販売体制を敷こうと思い立ったんです。それなら１カ月で届いて、まず自分が満足するし、人にNeXTを広めることにもなりますからね」。

NeXTのどこに惹かれたんでしょうか？
「まず、ネットワークが標準でバンドルされていること。これからのパソコンは、そうでないと行き詰まるでしょう。手間のかかる仕事は他のコンピュータに押しつけるということが簡単にできます。自分のところでできない仕事をカリフォルニアのほうでやってもらって、返してもらう、とかね。世界的なレベルで仕事を頼めるようになるんです。あと、複数の仕事が一台で同時にできること。パソコン通信でダウンロードしている最中にCD-ROMを見るということもできます」。

現在、決まりに合ったAT互換機ならば、指定されたグラフィックカードとNeXTSTEP（一種のOS）を組み込んで、NeXTマシンとして使うことができる。興味のある方は“Amulet”にお立ち寄りください。



▲NeXTの画面。立体的なアイコンが美しい。画面左上の窓の中にいるのが市川充さん

市川充
好きで始めたNeXTの知識を生かし、20代にして秋葉原に店を出したBig Tomorrow野郎。図書館情報大学図書館情報学部在学中、オブジェクト指向画像データベースの研究をする。卒業後、実家の経営する不動産会社に勤務しながら成城大学経済学部に入学。その間、NeXTを購入し、大いに魅せられる。昨年、秋葉原にAmuletというコンピュータショップを開く。

Amulet／℡03-5295-8418

6

カンゼン初心者対象のパソコン家庭教師 君にも簡単にデキちゃうかもしれない

名前はだせません

7



「パソコンが欲しい！　でもどれを買えばいいのかわかんない、どんなふうに勉強すればいいのかわかんない！」という人はけっこう多い。この手の初心者が誰かにアドバイスしてもらうとしたら、パソコンに詳しい友人か販売店の店員に聞くしかなかった。だが、このほかにも、初歩の初歩から教えてくれる人がいるのだ。その名もパソコン家庭教師！

一体ナニをしているのかというと、生徒の自宅へ出張して、パソコン導入、環境設定などのアドバイスをしているのだ。

一見、あらゆるコンピュータのエキスパートじゃないとできそうにない仕事だが、実はそうでもない。この家庭教師さんの生徒はほとんどが98DOSユーザー。他機種の知識がなくてもこなせちゃうのだ。ただ、いろいろな機種に関する浅くて広い知識は必要。

「ウィンドウズとマックはどっちがいいんですか？」なんて聞かれたときに違いが説明できればいいってことだ。使いこなせない機種があったってかまわない。

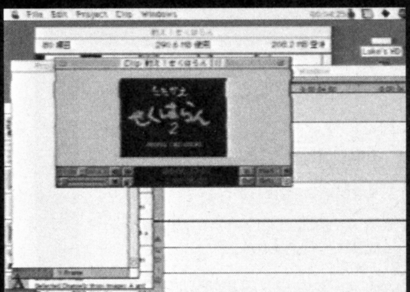
気になるのはどれくらい儲かるのかっていうことだが、導入アドバイスの場合、4時間半で2万円プラス交通費をもらっているとのこと。時給制ではあるけれど、多少の時間オーバーには目をつぶっているそう。アフターサービスということで、時間外の電話相談も受けている。きっちりいただくものはいただいちゃってもいいのだろうが、このサービスが新たな生徒を増やすコツとみた。家庭教師さんの生徒はクチコミで集まってきた人々。秋葉原でビラを撒いたりしたこともあるそうだが、反応はゼロ。これだけクチコミが強いと、ちょっとしたサービスが生徒数に影響してくるのだ。

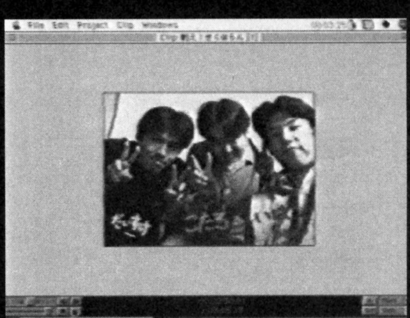
なんか、いますぐにでもできそうな気がするでしょう。大学通いながらするアルバイトにちょうどいいんじゃないか。もし、かわいい女のコなんかが生徒になっちゃったらウレシイ！　てな具合に夢もふくらむし。

電話のように道具として使えば ネットワーク上で映画の台本も作れる

井庭 崇

8





映画の編集作業をコンピュータでやりましたというのも、最近は耳なれた話題。だけど、企画の段階からコンピュータを使ってるというのは、あんまり聞かない話である。

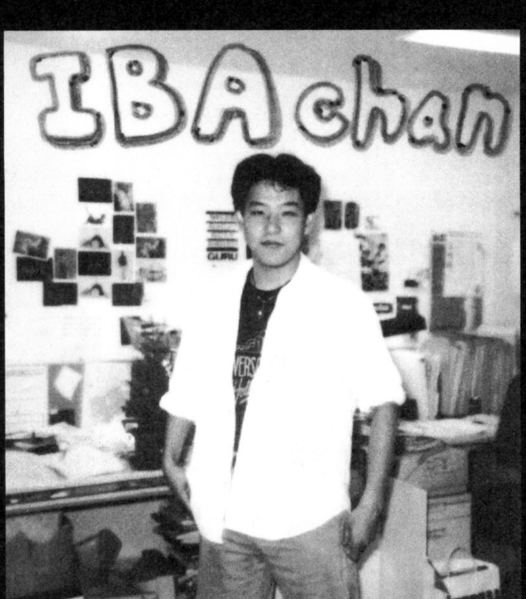
慶應義塾大学環境情報学部のサークル『NOISE CREATERS』は、電子メールとBBSを駆使して1本の映画を製作している。サークルメンバーは大学にあるUNIXのネットを利用して連絡を取りあっているのだ。

映画を作るきっかけとなったのはサークルの代表者・井庭　崇クンがネットに送った実験的なSFX映像集とシナリオの原案。これを自分のワークステーションで見たメンバーが我も我もと一気に意気投合。つぎつぎに参加希望のメールがネット上に飛び交ってしまったというわけだ。

シナリオ作成は、井庭クンがネットに送った叩き台をメンバーが読み、新しいアイディアをプラスしたり、削ったりしながら進めている。キャラクター設定もこれと同様、ずらりと並んだアイディアをメンバーたちがまとめていく。シナリオとは直接関係ないが、映画が完成したらCD-ROMに落としてインタラクティブアドベンチャーゲームに仕立てよう、というアイディアも出ているらしい。また、ここまでやるか？　と言いたくなっちゃうほどだが、(^_^) マークを1歩進めた記号の地図を使って、ロケ場所や映像イメージのアイディア交換もネット上で行っている。

これらのアイディアが全部ネットに記録としてのこるので、古いアイディアを練り直すのも簡単だ。途中参加したメンバーもシナリオの経過をチェックすることが出来るので、ほかのメンバーたちの話しにすんなり入っていけるわけ。

彼らの活動を見ていると、ネットは一歩進んだ電話というノリに感じられてくる。事実、彼らはお互いの電話番号も知らなかったりする。ネットワークがプロジェクト管理にどんなに役立つかの見本のような彼ら。制作は、今夏からだとか。



チープなパソコンは眠らない
GURU周辺の気になるWho's who!

9

家賃は月に五百円。ネットの中に専用の部屋を借りる。それがホームパーティーだ！

福地ゆみ子

<マルチメディアでなくデジタルメディア>

「名前が長いから、デジミズって呼んでます」この春発足した“デジタルメディア女性会議”の略称である。２月に開催されたマックワールドエキスポにおいて、旗揚げのワークショップを行ない、約200人の来場者で会場を満員にした。いま業界から熱い注目を集めている集団だ。「あえてマルチメディアという言葉を使うのを避けて、デジタルメディアと言うことにしたんです」確かにデジタル化という言葉には、雇用や流通にも影響を与えるパワフルな社会変革のイメージがある。「未来のデジタル社会と女性の関係」をテーマに考え実践するのがこれからの活動の主旨だそうだ。うむむ……結構マジメな会らしい。

<ホームパーティーでいつも全員集合>

昨年秋、彼女たちが最初に集まったとき、全員が共通して持っていたものがある。それはニフティーサーブのIDだ。これをうまく使わない手はない。デジタルメディア女性会議の幹事は、代表幹事の福地由美子さんをはじめ、それぞれに仕事が忙しい人ばかり。そんな彼女たちの悩みは、幹事がミーティングのために集まれないことだった。まず時間がない。それから距離。幹事の中には山口県に住むメンバーもいる。

これらの条件を克服する方法があった。ニフティーサーブの中のホームパーティーの利用だ。

ホームパーティーとは、特定のIDとパスワードを知る会員だけで使う場所だ。ネット内で自分たち専用の部屋を借りるようなもの。IDはいわば部屋の住所、パスワードは合い鍵だ。誰でもすぐ部屋を借りられ、家賃（使用料金）は開設者が月に五百円払うだけだ。デジタルメディア女性会議ではサイズを拡張しているので（より広い部屋を借りているのだ）月二千円払っている。それでも集まってお茶を飲むよりはるかに安い。彼女たちのホームパーティーも毎日活発な発言が飛び交っている。軽い雑談や情報交換も顔を知っている仲だけに親しみがこもる。メールと違い、一人の意見が全員の目に触れるので便利。それぞれが都合のいい時間にアクセスできるし、地方、都内も条件的にまったく同じ。「離れていることなんて普段はすっかり忘れてます。サイバースペースに時間や距離は関係ありません」と福地さんはいう。

<情報のバケツリレー>

「物足りない点は、テキストしか載せられないことです」ここでいうテキストとは、コンピュータ上の文字のことである。ホームパーティーには画像、ＤＴＰのファイル、データなどを載せることができない。そうは言ってもやはりデータを皆でチェックする必要がでてくる。そんなときは”情報のバケツリレー”だ。バイナリーメールという、文字でなくコードそのものをメールする機能を使って、メンバー全員に回覧する。各自が直しを入れ次の人に回して最後に完成となる。「ホームパーティーと組み合わせたら、いろいろ楽しいことができますよ」たとえば一つの絵をもとに皆の手で完成させるリレー絵画。ＤＴＰのフォームを作って、自由に書き込みながら新聞を作る。もちろ

<ホームパーティーの開設方法>

やってみたらあっけないほど簡単なのが、ホームパーティー（以下HPと略）の開設だ。ただし、いちど開設するとその場で500円がキミに課金されてしまう。開設を取り消すのは自由だが、500円は取り消せない。注意しよう。

1）ニフティーのプロンプトが出ている状態で、「GO HP」と打つ。

2) ホームパーティーの説明のあと、1、サービスに入る　2、ご案内

3) 1のサービスに入るを選択。

4) ID(改行のみ：自分のＨＰ）：のところで改行。

5）”あなたはまだＨＰを設定していません　1、設定する　2、しない”

6) 1の設定するを選択

7）このあと利用者のパスワードと、保守のためのパスワード2種類を入力する。

8）”HP設定完了。最初にSETUPコマンドで設定をしてください”

9) ここで「SETUP」と打つ。

10) 1のオープニングメッセージを選択。

11）このあと漢字モードで30文字以内のメッセージを入れる。たとえば、「○×大学細井ゼミのHPへようこそ」など。そのHPをオープンすると毎度出てくるメッセージなので、無難なヤツがいいだろう。

12) これでキミのHPが開設できた。

●会則

【総則】
１．（名　称）本会は『デジタルメディア女性会議』と称する。
２．（目　的）本会はデジタルメディアに関わる（又は興味を持つ）全ての人々のためのデジタル技術や情報産業の研究・知識の共有と普及・情報交換の場であり、女性の更なる社会進出と活躍を応援すると共に、女性の観点からデジタル社会を考察し情報化社会の発展への探求と貢献を目的とする。
３．（活　動）本会は上記の目的を達成するため次の活動を行う。
●パソコン通信での相互連絡と意見交換（『デジミズ通信』）
●定期的な情報交換や研究報告の会の実施（『デジミズサロン』）
●特定のテーマで勉強会を開き知識を深める（『デジミズ勉強会』）
●セミナーを開催し広く情報･知識を公開する（『デジミズセミナー』）
●その他、会員の意見を募り幹事会の決議により決定する
４．（事務局）本会の事務局は、幹事会の承認で決定する。
５．（支　部）初年度は西日本支部を置き、将来的には全国各地に支部を設ける。

【会員】
６．（会　員）デジタルメディアに関心のある女性なら年齢・職種を問わず誰でも入会できるものとする。サポーター、賛助会員に限り男性も参加資格がある。
７．（権　利）会員は通信での情報交換や本会の各種イベントに参加する権利がある。会員は本会への希望・意見を自由に申し出ることができる。

【幹事会】
８．（開　催）本会は重要な会務や報告をするために通信を利用して会議をする。その他、必要であれば別途会議の場を設定する。代表幹事に限らず誰でも召集することができ、代表幹事により日時が決定される。

【組織及び運営】
９．（役　員）本会には、初年度、次の役員を置く。
●代表幹事
●副代表幹事／事務局長
●常任幹事／会計幹事
●常任幹事／東日本代表
●常任幹事／西日本代表
１０．（任期）任期は一年とし、年度末に会員の意見と幹事会の決議で選出される。再任も会員の意見と幹事会の決議で多数決にて決定される。

【会計】
１１．（会計）会計幹事が会計を管理し、幹事会で会計報告し承認を受ける。
１２．（収入）本会の収入は、入会金、年会費、賛助金、企画収入により充てる。
１３．（支出）本会の運営に伴う支出については幹事会で決議される。
１４．（会費）入会金２０００円、年会費３０００円、賛助会費は幹事会で決定する。

●補足項目

Ａ．初年度は、１９９４年4月から１９９５年3月までとする。
Ｂ．初年度の運営にあたり、以下の役員を置く。
【代表幹事　福地ゆみ子】
【副代表幹事／事務局長　藤田由美子】
【常任幹事／会計幹事　小滝美樹子】
【常任幹事／東日本代表　鎌田純子】
【常任幹事／西日本代表　佐伯里香】
Ｃ．１９９４年6月末日迄に入会した新規会員に限り、入会金を無料とする。
Ｄ．男性サポーターの会費も、同様とする。
Ｅ．今後開催される企画については、実費などを考慮した上で参加費用を決定する。

●今後の具体的な活動内容

１．企業研修訪問
●放送局や出版社など、マスコミ業界で威力を発揮するテクノロジーの研修を行います。
●代理店、商社、アミューズメント関連企業、マルチメディアソフト制作会社など、様々な業界でデジタル技術がどのように活用されているか等、実際に各企業を訪問し見聞を深めます。

２．“デジミズサロン”の実施
●現在、デジタル社会で第一線で活躍する方々を囲んでの懇談会を行います。
●参加する全ての人が意見を交換できる、アットホームな雰囲気のサロンパーティを開きます。
（現在、第一線で活躍されているクリエイター、オピニオンリーダーやプロデューサーを交えて）

３．“デジミズセミナー”の開催
●現在注目されているテーマでセミナーを開き情報の公開をします。
●活躍中の著名な方を講師に迎えてプレゼンテーションを行い、魅力ある新しい情報を提供します。

４．“デジミズ勉強会”の実施
●デジミズ入門講座を開き、会を上手に活用するためのノウハウを提供します。
●もっとパソコンを知りたい方の為の、特定ソフトの勉強会を開催します。
（パソコン通信を上手に効率良く活用する法、エキスパンドブック講習会、ＤＴＰセミナー、フォトショップやペイントソフトの徹底解剖など、その他必要に応じて勉強する場を持ちます。）

５．“デジミズ通信”
●パソコン通信内でホームパーティを開き、全国各地をネットで結び公開討論の場を提供します。
（Home Party ID：ＳＧＳ０１３２１　　PASWORD：ＤＤＤ）

６．今後の課題
●メディアミックス番組の企画運営、デジタルメディア出版、CD-ROMプロデュース、デジタル社会構築のコンサルティング、マルチメディアソフトの企画制作、などなど。

チープなパソコンは眠らない
GURU周辺の気になるWho's who!

ん音楽でも。元曲からスタートしてバケツリレーが終わるまでにはさまざまなイントロや効果音がつく。曲に合わせて絵や歌詞が付いてしまうかもしれない。リレーの間もホームパーティー上で経過をおしゃべりする。「マルチメディアやろう、と意気込まなくてもこんな場があれば自然と形になっていくものです。その可能性を提示してくれるのがデジタル社会」という福地さん。これくらいなら自分にもできるんじゃないかという気がしてきた人は、デジミズの会員になってみるといい。女性会員だけでなく男性サポーター会員も募集中だ。おねーさんたちにいびられるのかと思ったけど、男性だからといって特に差別はないと聞いて、ちょっぴり安心ちょっぴり残念。

●1994年度の役員プロフィール

<代表幹事>
福地ゆみ子（ふくち　ゆみこ）（ふくふくコーポレーション代表／著述業）
國學院大學法学部法律学科卒業。中部日本放送（ＣＢＣ）を経てコンピュータの世界に転職。DOSマシンよりMACに惚れ込み、MACWORLD EXPOスタッフとして初回より参加。その後独立。デジミズの幹事、編集ライター、エキスパンドブック作家、電子楽器演奏などデジタル七変化の生活を送る。女性とコンピュータの関わりに深い関心があり、夢はおばあちゃんが遊べるシステムの構築。著書は「マックによる企画発想から提案まで」（光栄刊）

<副代表幹事／事務局長>
藤田由美子（ふじた　ゆみこ）（株式会社ユーミックス　代表取締役）
慶応義塾大学法学部政治学科卒業。
三井物産株式会社勤務、ビジネスライターを経て、日本電気文化センター勤務（日本電気の社内報「NECライフ」の編集に携わる）。1986年1月、株式会社西武百貨店入社。池袋コミュニティ・カレッジにおいて、ビジネスマン向けのセミナー、研究会の企画・運営に携わる。1990年10月からは「Macintoshの学校」の責任者として、全体のプログラムの企画・立案、運営、プロデュース。1994年（株）ユーミックスを設立。

<常任幹事／会計幹事>
小滝美樹子（こたきみきこ）（ＭＩＮＫＳ／フリーランス・コーディネーター）
ハンドルネームはミコリン。ＡＢ型。東京女子大学卒業後、ニッポン放送に入社。企画制作・イベント実施などに浸り、私生活を顧みない熱血人間と化すが、'93年退職し晴れてプー太郎となってからは各種友人と交友を深めることに生き甲斐を感じる。パソコンでアニメ『踊る人妻日記』を作ったりMIDIに凝って自作の詩に作曲したり…と『さらに面白いこと』を求めて東奔西走するが、'94MACWORLD Expoを機に、再び"仕事"に目覚める。現在はフリーのコーディネーターとして、新規企画コーディネートやイベントプランニング、企業パンフ制作などを手がける、デジタルメディアをこよなく愛す永遠のＢ級少女（？）。

<常任幹事／東日本代表>
鎌田純子（かまたじゅんこ）（株式会社ボイジャー取締役）
1981年　北海道大学卒業。　同年、レーザーディスクソフトの制作会社、レーザーディスク株式会社（現：パイオニアLDC株式会社）入社。レーザーディスクの市場導入時期から制作に携わり、同社にてレーザーディスク「動物映像大百科／全8巻『視覚美術館』（AVA受賞作品）などをプロデュースした。1987年、アップル・コンピュータ社よりHyperCardが発表されてから、レーザーディスクとコンピュータソフト（HyperCardスタックウェア）を組み合わせたマルチメディア・ソフトをプロデュース。消防庁東京都立川防災センター「防災Q&A」、東京都文京ふるさと 歴史館「文京歴史探検室」などを制作。1992年退社。電子メディア専門の出版社、株式会社ボイジャー設立。プロデューサー。

<常任幹事／西日本代表>
佐伯里香（さえき　りか）（株式会社菱友システム技術）
'91年6月結婚。夫が転勤族のため在宅勤務に。現在、山口県に在住．大阪府出身。主な業務は、三菱重工業(株)におけるOA全般のコンサルテーション（導入システム選定・システムの有効利用・教育等）、SE教育（知識工学・CAD/CAM/CAE）、プレゼンテーションシステム開発（原子力統合システム・CIM等々）。社外では企業内のマルチメディア利用等のセミナー講師を務める。

10 創刊6年プリンタの発達が紙面を変えていく
高井守


その後は怪しい闇の誘いのポレミックペーパー

随刊　永久保存版　Vol40

どうなる、どうする『月刊カドカワ』

今回の角川春樹の逮捕で私が心配しているのは「ねらわれた学園」と「セーラー服と機関銃」しか見たことのない角川映画の継続でもなければ、めったに買わない角川文庫の将来でもない、実はストレートに"カドカワ"の名前を冠されている『月刊カドカワ』の今後なのである。以前も少し書いたことがあるが、私はこの雑誌がとても気に入っていてここ２～３年の間ずっと購読しつづけてきたのだ。

と、いきなり書いても『月刊カドカワ』を知らない人もいると思うので説明しておこう。一言で言えば、若い女性（もちろん活字の詰まっている本を読むことをある程度苦痛としないタイプの、だが）に人気があって字が書ける人ならばミュージシャンだろうが俳優だろうが作家だろうが無差別に文章を書かせて掲載するというエグい編集方針で成功したとんでもない雑誌である。たとえば、群ようこの小説や松本侑子のエッセイ（この人のエッセイは学校的優等生の病理の典型で興味深い）が連載されているそばで、それらとまったく等価に斎藤由貴や川村かおりや大槻ケンヂの小説も連載されている、という具合だ。この間は、なんと驚くべきことにウッチャンの恋愛小説まで掲載されていた。

無論、こういう雑誌に掲載されている文章の内容やレトリックについて標準以上の質を期待するのは野暮というものだろう。編集サイドもファン以外の人間が読むことはあまり期待していないことが感じられる。

それでもなぜ気に入っているのかというと、通常は決して活字にならないような普通の人（と書くと、そんな有名人のどこが"普通の人"だという批判が必ずくるものだが、これだけ階級差の少ない国の言語で"普通の人"でない文章を書くにはそれなりのトレーニングが必要だ）の書く凡庸な文章が、書き手がただ有名だということだけでそれなりのバラエティとボリュームでまとめて読めてしまうということに尽きるだろう。その種の文章を読むのはなによりもラジオの深夜放送で失敗談やえっちな話の葉書が読まれるのを聞くのに近い覗き趣味的な楽しみがある。それに、本当に優れた文章は大なり小なりそういった凡庸な文章のパロディであるようなので文章修行にもなるだろう。よい文章を書くためにはよい文章ばかり読んでいればいいというわけではない。

でも、普通の人の書く凡庸な文章がそれなりのバラエティで活字のかたちでまとめて読める機会というのは、実は案外少ないものである。仮に読めたとしても、概して新聞の投書欄みたいに"意見"ばかりになってしまい内容のバラエティにどうしても欠くことになってしまう。その点、かつて８０年代の初頭に存在した『宝島』という雑誌は有名・無名とりそろえ量・バラエティにおいて絶品だったが、惜しいことに今日は古本屋の店先で二束三文で売られるのみである（ちなみに私もリアルタイムで読んだわけではなく、古本屋で見つけたクチである）。

『月刊カドカワ』はこのかつての『宝島』のコンセプトをかなり後退した形であるが９０年代に復活させることに商業的に成功した雑誌である。だから"カドカワ"の４文字に負けずにがんばってほしいと思う。そもそも日本語だけの名前の若い女性向け雑誌という存在が貴重ではないか。

４０号記念兼失業記念　在庫一層バーゲンセール

・もしかすると宇宙のどこかにＵＦＯは存在するのかもしれない。誰も宇宙の果てまで行ってＵＦＯの不在を証明したわけではないからだ。

でも、宇宙のどこかにアレクスクルもまた存在するかもしれない。アレクスクルと言っても誰も知らないだろうが、それも無理もないことで、私がたった今名前を思い付いたばかりのものだ。だから、姿かたちはもちろん生物なの物質さえも私自身わからない。けれど、誰も宇宙の果てまで行ってその不在を証明していない以上、やはりアレクスクルもまた宇宙のどこかに存在するかもしれない。

・昔々、千年も二千年も前の遠い昔、大地の始まりを知ろうとしていた今日で言うところの地質学者がいた。彼は何十年もの間、万巻の本を読み世界の隅々まで歩き回ったが、その糸口さえつかむことはできなかった。それで彼はそれまで買い集めた本は焼き捨て書くものも何も持たずに人がめったに訪れることのない乾ききった荒野に入った。そして白墨で直径２mほどの円を書いて、たまに泉に水を汲み食料を集めに行く以外はその白墨の円から一歩も出ない生活を送った。彼はその白墨の円の中に入ってくる砂粒や小石の一つ一つに名前をつけ、それらの色や形や風に吹き飛ばされる動きを１時間ほど観察しては次の１時間は瞑想にふけるということを延々と繰り返したのだ。

このような生活を１０年ほど続けて、ようやく地質学者は大地の始まりを知ることができた。だが、それに飽き足らない地質学者は、今までの目だけの観察に加えて、それらの砂粒や小石を噛み味わうことも加えた。これも１０年間繰り返した後に今度は宇宙の始まりを知ることができた。

ようやく満足した地質学者は白墨の輪から出て、これらの大地と宇宙の真理を一人でも多くの人に伝えようとした。だが、彼が白墨の輪の外に向かって歩けば歩くほど白墨の輪は広がっていき、ついに白墨の輪は視界から消えてしまった。しかも変わった風景はそれだけでなく、遠くに見えていた丘も泉の回りのわずかな灌木もまた姿を消してしまっていた。地質学者の前にはただ風にまかせて吹き飛ばされる砂と小石と固く乾ききった大地と地平線だけしかなかった。それでも地質学者は歩きつづけたが、やがて食料も水も尽き白墨の輪からも一歩も出ることなく力尽きてしまった。彼は薄れゆく意識の中でようやくすべてを知った。白墨の輪の中だけで宇宙の始まりを知ってしまったために、彼の感覚にとって白墨の輪もまた宇宙ほどの広がりに達してしまったのだ。

それから数週間後たまたま通りかかった一人の牧人が白墨の輪の中で倒れている干からびた地質学者の亡骸を見つけた。その牧人の知らせで地質学者の死を知った近くの村の無知な村人たちは彼を聖者と決めつけ、聖者として弔うために白墨の輪を囲むようにして平たく長い岩をいくつも立てた上で、その中心に彼を葬った。だが長い年月が過ぎていくうちに、それが聖者の墓であることさえも忘れられ、今日では荒野の真中の無意味な建築物としてだけ残っている。

高井さんが「永久保存版」を始めたのは、今から６年前。98を使っていて、まだ、ハードディスクもなくフロッピーディスクを抜いては差してという時代である。その頃、高井さんはプログラマーで同じ社内で製作された年賀状ソフトを使ってDTPをやろうと考えたのであった。このソフトは当時としては非常に優秀で、明朝体以外にも筆文字など、数種類のフォントを有していた。が、ハードデイスクがないためフォントを変えるたびにソフトのフロッピーを差し替えなくてはならない。しかし、すっかりDTPが面白くなった高井さんは、行ごとにフォントを換えたりして遊びながら「永久保存版」を作っていた。

高井さんのマシンにもハードディスクが入り、粗い印刷だったプリンタも性能がよくなり、文字ドットのギザギザも消え、いつしかマシンもAT互換機に変わりた。しかし、「永久保存版」にはなんの変わりもない。シンボルの十姉妹ピーコのイラストも当初のままだ。

ただ、高井さんのフォント道楽だけは続いている。論文風のものは、明朝体。文学っぽいものは、教科書体。印刷も、コピー誌から、オフセット印刷に変わった。

６年も続けて発行するのは本当に大変である。その秘訣は、「他人に頼まない、自分だけでやる」という一言だという。随刊としてやってきた「永久保存版」もとうとう42号になった。現在の発行部数は300部。この数字が重いか軽いかは、高井さんだけに決める資格があるようだ。

チープなパソコンは眠らない
GURU周辺の気になるWho's who!

11
チープMIDIで今日からあなたもテクノ
安田理央



87年のライブ。DD10を操作しながら唄っていた。テクノなのに、みんなでアロハに半ズボン、ビーチサンダル。バカ丸出し



ローランドW30とヤマハのMTR。だいたいのことはこれだけで出来る。MACは音楽には使っていない。面倒そうなんだもん



88年のライブ。男女ツインボーカルにキーボード、ベースの変な編成。ジュピター4とテスコという当時すでに骨董品となっていたシンセを使っていた



84年のデモテープ制作時。友達からあらゆるキーボードをかき集めた。弾いているのは初期のメンバーの増田くん



モデルプランツ時代の使用機材。リズムのメインは真中のヤマハDD10。ショルキーは弾き語り時に使用。ローランドのMC202はギターのボディにくくりつけて使った

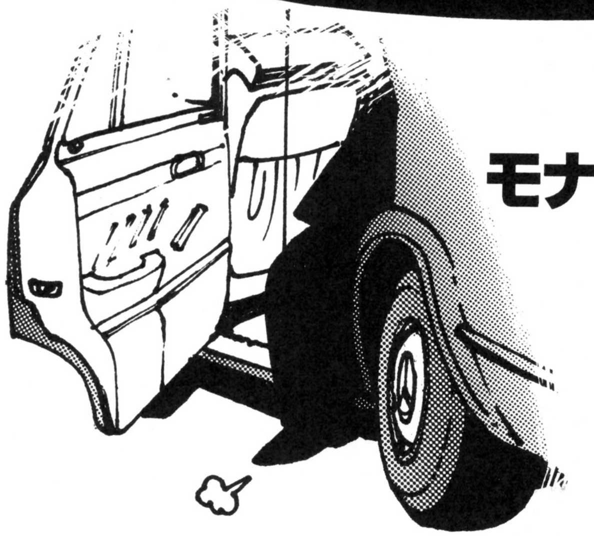
なんか最近ではテクノが再びかっこいいものになっているようですね。僕がモデルプランツと言うバンドで活動していた数年前、テクノというのは、それはもう徹底的に迫害されていました。
テクノポップをやっているというだけで、冷笑されたり、「うわー、懐かしい」などとレトロ扱いされたものです。自分たちだって、いつまでもビートルズとかツェッペリンとかピストルズとかいってたくせにね。
もともと僕たちも、はじめからテクノをやるつもりじゃなかったんです。身近にある楽器を使ったらたまたまテクノになってしまったというわけです。
思い返せば1983年の12月、YMOの散開コンサート（あ、やっぱりテクノだ）の帰り道に小学校の時からの友人に多重録音をやろうと話をしたのが始まりです。高校1年生の時ですね。で、彼がピアノを習ってたんで、借りてきたポータサウンドとヤマハのCS01という小さなモノシンセを弾いてもらいました。僕は買ったばかりでロクに吹けないサックスと唄を担当。ドラムのかわりにボスのドクターリズム。あと空缶とかタッパーウエアを叩いてパーカッションにしました。立て笛とか木琴も使いました。それをヤマハのMTRで録音。いや、最初はMTR（マルチトラックレコーダー）もなくてラジカセ2台をつないでダビングしてました。
今、活躍してる20代半ばのテクノミュージシャンのほとんどが、こうした貧乏臭いホームレコーディングを経験しているはずです。
こうした昔話をしたのは、ようするに機材がなくてもテクノはできるということがいいたかったのです。モデルプランツというバンドはその後、けっこうライブをしたりレコーディングをしたりして延べ6年ほど（地味に）活動しましたが、結局一度もMIDIを使いませんでした。実はいまだに僕はMIDIがどういうものかわかっていません。
大丈夫、機材を買うお金がなくても、MIDIがわからなくても、そしてキーボードが弾けなくてもテクノはできるんです。テクノはそういう寛容な音楽なんです。
それでは、サルでも作れるテクノ教室。とりあえずキーボードを用意しましょう。ディスカウントショップで叩き売りされているオモチャみたいな奴で充分です。これなら1万円以内で買えるはず。そういったモノのほうが伴奏機能付で、しかもスピーカーも内蔵しているんで便利です。昔のものの方が音色がチープでカッコイイです。初期のポータサウンドのリズムボックスの音なんか最高です。フィルインのフレーズもイカスし。
これを手弾きしてMTRで多重録音していけばいいわけです。MTRも中古とか、シンプルな奴なら2.3万円で買えると思います。
でもキーボードが弾けない人とか、人間離れしたフレーズを使いたい人にはシーケンサーが必要になります。さあ、いよいよテクノっぽくなってきましたね。でもバラバラに買うと高いし、配線とか設定が面倒くさいので一体型がいいでしょう。私はローランドのW30という奴を使っています。これはシーケンサーと音源とキーボードとサンプラーが一つになってるお得な品です。確か電気グルーヴのインディ時代のアルバムって、ほとんどこれ1台で録音したんじゃなかったかな。だいぶ前に生産中止になってますが、いまだに使っている人がたくさんいるという名機です。
ヤマハのQTシリーズみたいに、安くて小さくて便利なものもいいですね。1、2万円ぐらいで買えるんで予算のない人にはオススメです。でも慣れないとちょっと打ち込みにくいかもしれない。
あれがない、これが欲しいなんていってるより、あるものをフルに使ってでっちあげちゃった方が面白いものができるんじゃないでしょうか。初期のテクノのグループなんて、今の高校生より機能の劣るような機材で、あんなにカッコイイ音楽を作ってたんですから。
モデルプランツもショルキーとかサンプルトーンとかヤマハDD10（リズムパターンが100種類プリセットされている肩かけ式デジタルパーカッション。ライブでは曲にあわせてリアルタイムにパターンを切り替えていった）をメインに使うといった無謀なことをやっていましたが、なかなかいい音を出してくれたものです（しかし、僕はヤマハのオモチャ系楽器ばかり使ってたんですね。DX系の音は大嫌いだったんですが）。
実はいま僕はテクノのかけらもないフリーキーなファンクロック系のバンド、LOVE FOR SALEで唄っているのですが、未だに曲を書くときはW30でデモを作っていくのでメンバーに嫌がられています。
ここ数年というものデジタル楽器の状況ってほとんど知らないんで、昔話ばかりになってしまってごめんなさい。でも僕はW30があればだいたいのことができるんで充分なんです。どうせ使いこなせないし。
今年中にはモデルプランツも再起動ライブを行う予定です。でもやっぱりMIDIは使わないだろうなあ。（安田理央本人が書きました）

●モデルプランツのCDシングルが大量に売れ残っています（笑）。4曲入りで600円と安いのでぜひお買い求めください。お問い合わせは
●オフィスゴールド
TEL03-3379-8587
なおLOVE FOR SALEの次回のライブは7月3日下北沢クラブ251です。

とり・みきの

大星雲ショー

THE MEGA-NEBULA SHOW



モナリザ・オーヴァドライヴ

作；とり・みき





組長っ!!
だめだ
全部切られてる
ひきょうだぞ
ちゃんと足を
着地させろっ!!
あっこら
す〜〜い
犯人は警察に捕まったけど
どうやら縄張り争いを
している山田組の
下っぱらしいという
ことでした
というわけで
パパは死に
一人娘の私が
跡目を継ぐことに
なりました
ストン
竜次!?
久美子おじょうさん
さあ練習です
腰ミノを落とすタイミングが
早すぎる——っ!!



このフラダンスが
マスターできなければ
組員にしめしが
つきませんよ
もういやっ‼
ムリだわ
私には
きゅっ
きゅっ
兄貴
てェへんだっ
あっ
山田組の
谷中が死んだのなら
組を解散して縄張りを
ゆずれと再三言ってきたが
聞く耳持たねェようだな
こうなりゃ
こちらも
実力行使だ
それっ
踏みつぶして
しまえっ‼
ああっ⁉


しまった重すぎて
糸が切れた⁉
ずずん
わー
プッ
ビン
ビン
それひけっ‼
やれひけっ‼
ひーっ⁉
や やめろ⁉
パパの
かたきー‼
わっ⁉
えいっ‼
2代目
バンザーイ‼
やった‼
ガシャン
いやーん⁉
あっ
からまる
からまる
はい じゃあ
一緒にやって
みましょう

宮沢科学研究所

MIYAZAWA

MIYAZAWA SCIENCE LABORATORY DELUXE

パソコンを使うようになってまだ数年だが、それまでと今を比較すればあらゆる面で変化があったが、私がほんとうに変わったのは、「エラーメッセージ」という概念を知ったことではなかっただろうか。

たかがエラーメッセージじゃないかと軽く考えてはいけない。子どもならいざ知らず、大人が、機械ごときに、叱られたり、警告されたり、馬鹿にされたりする事態は深刻で、ここに現代的な問題が潜んでいると書いても過言ではない。たとえば、Windowsの警告にこんなものがあった。何かの作業中、それは突然、出現した。

「致命的エラー」

これが出たとき私は、もうだめだと思いました。なにしろ、致命的である。「な、な、なんだって、致命的なのか。そうか、ちくしょう、致命的だったのかあ」と叫ばずにはいられないではないか。ちょっと前まで、WindowsのCMで、「笑ってお仕事」というコピーが使われていたが、いきなり「致命的エラー」と出てきたら、笑いも凍りつく。考えてもみたまえ。たとえば、あなたが、SEXをしているとしよう。まあ、SEXだから、いろいろなことがあることを想像して欲しい。そしていよいよ佳境にさしかかり、ここぞという場面が来た。とその時である。呼吸も荒く、陶酔の表情を作っていた女が、不意に冷静な声で言う。

「致命的エラーよ」

身も凍る思いだ。だいたいなんだそれは。何が起こっているんだ。

ところでこの日本語によるメッセージが原文では何かと疑問を抱くのは当然だ。早速、マイクロソフトに問い合わせたところ、企業秘密だから教えられないとのことで、なぜそんなことを秘密にする必要があるんだと電話に出てきた女性を問いつめようとしたが、いきなり、「致命的エラーよ」と言われた日にゃたまんないので、それ以上は深追いしなかった。そのことひとつとっても、マイクロソフトおそるべしだ。

または、こういうメッセージはどうか。

「予期せぬMS−DOSエラー＃11」

いきなり、予期せぬらしい。誰がだ。誰が予期していなかったんだ。まあ、使っている私はまったく予期してませんが、そりゃあそうだろう、エラーを予期してパソコンを使う人間がいるものか。だとすると、Windowsが予期していなかったことになる。他のエラーには、予期せぬなどと出てこないのをみると、このエラーは特別で、ほんとうに予期しないことだったに違いない。さぞかしWindowsのやつも驚いただろう。「なんだこれはあ！」と中華航空機のパイロットさながらである。

また、ATOK8のメッセージにはこういうものがあった。

「同じ読みの単語がいっぱいです」

これも、まあ、エラーメッセージのひとつだろうが、「いっぱいです」という口振りが怪しい。嬉しいんじゃないのか。どっか喜んでいるような響きを感じるではないか。「わーい、同じ読みの単語がいっぱいあるよおー」とATOKがにこにこしているのだ。こうなると、嬉しがらせようと、どんどん同じ読みの単語を打ち込みたくなるから不思議だ。

そういえば、MACに詳しい友人に電話したところ、「ほら、例の、爆弾ですよ」という。私が爆弾について知っていたからいいようなものの、これが何も知らない相手だったらどう思うだろう。「ほら、爆弾が出るんだよ」なんのことだかわからないじゃないか。だが、何のことだかわからないと思うだけならまだいいが、「爆弾だよ」などと口にして、ばかだと思われないとも限らない。この言葉の響きがそういう感じを醸し出す。ひとつ声に出して言ってみて欲しい。

「爆弾だよ」

ほら、ばかとしか考えられないだろう。

宮沢章夫（みやざわあきお）
放送作家・演出家・劇団遊園地再生事業団主宰。主な作品に「遊園地再生」「ヒネミ」（岸田國士戯曲賞）、著書に『彼岸からの言葉』など。



Illustration：ISHIDA Tsuyoshi

いがらしみきお
ヌルチメディア宣言・完全解体読本

前々号で「コンピュータは田中角栄だ」という常人には理解しがたい原稿を掲載してしまい、いがらし氏のヌルチメディア宣言を見守ることとなったGURUの編集部だが、その実態は我々にも依然として謎のままである。この謎の解明を志した編集部部員2人組みが、ついにいがらしみきお氏の住む仙台へと探索の旅に赴くこととなった。

いがらし氏の仕事場は仙台駅から歩いて10分ほど、途中にある怪しげな中国茶の喫茶店や、制服姿で歩いている女子高生を眺めつつ、夜一杯やるところを探しているうちにたどり着く。アニメ映画『ぼのぼの』の監督に続いて、ヌルチメディア宣言という最近ありがちな氏の行動に一抹の不安を感じながらの到着であった。CD-ROMブームに乗って、ろくでもないゲームのキャラデザインとかやってんのかなあ…または『ぼのぼの』路線を踏襲して、このままいい人になっちゃうんじゃないだろうなァと人間の小さい私はひたすら不安だったのである。しかし、実際に会って話を聞いてみると、もちろん心配は杞憂に終わった。「わたしは時流に合わないことはやらない主義ですからねえ」とか「マルチメディアやってるっていえば、世間的にカッコイイでしょ」などど牽制球はあるものの、かなり慎重に考えての“作家的な”決意らしい。さらに言えば、氏が作っているのは、ありきたりのゲームなどではない。それはなんと、“氏のちょっと変わった知人”の膨大な個人情報を網羅する、聞いたこともないほどヘンテコなデータベース・ソフトだというのだ。構想によると、完成の暁には256色表示のムービー（動画）が約500本、ぎっしりと詰め込まれた前人未到の大作になる予定。しかも氏は、２年（場合によっては3年）先の完成を目指して、企画・デザイン・演出はもとより、データの打ち込みから何から“すべて一人でコツコツ”やる気らしい、いきなりCD-ROM2枚組、下手すると3枚組になるという。いつできるか、となるとこれが皆目わからない。

何故、人物データベースなのだろう。漫画家としての顔のほかに、氏のコンピュータマニアぶりは、つとに知られるところ。自前のＢＢＳを持ち、CD-ROM『ぼのぼの』の会話モードはチャットだという氏である。データベースにいったいどんな価値を見いだしたのだろうか。“人間とはつまり、データベースである”と喝破したコンピュータ本『IMONを創る』などの著書もある。こうして、一個の表現者として悩む氏との４時間に渡るインタビューが始まったのである。

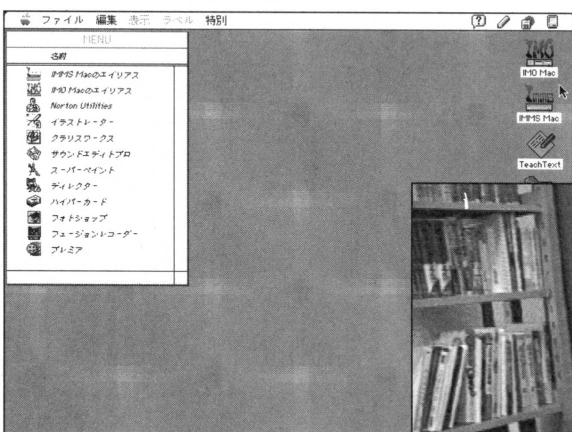
超ダイジェスト いがらし氏の「ヌルチメディア」

物語からリアリティがなくなり、すべての表現が飽和状態に達する

物語は、エピソードとエピソードをつなぐことからできあがります。ところが今は、エピソードからエピソードにつなぐテクニックみたいなものが、完全に飽和状態になっている。そこのところを、読者に見破られたらもうおしまいなんだけども、今度のCD-ROMはそんなつなぎ方を作り手が考える方向以外の作りかたでつくってみたい。技術的にも何にしろ、新しいエピソードのつながりは誰にも、もう考え付けないんじゃないかと思ってるとこがあります。だから間のつながりを、もう取ってしまえばいいんじゃないかと。今はそれで、もうかまわないんじゃないかと。だから逆に見る人が意味を見つけないといけなくなった。そう考えて、単なるデータベースでしかないものを作ろうと思ったんです。

次世代漫画創造のための模索

今はなにからなにまで、著作権で縛られている下らない時代だからデータベースを作るのは難しいんですけどね。物語が終わってしまったことに結論出さないと、先へは進めないわけです、作り手としては。評論家は言ってくれない、漫画もう終わったと、映画も音楽も、もう終わっんだと。今残っているのはポピュラリティというか、売れるか売れないかだけになってしまった。最近でも、連載じゃなくてひとつ読み切りで（気楽に）やってくれ…とか話はきますけど、それは作り手にとっては娯楽の選択肢のひとつになることに過ぎませんからね。俺は他人の選択肢になりたいわけじゃない、



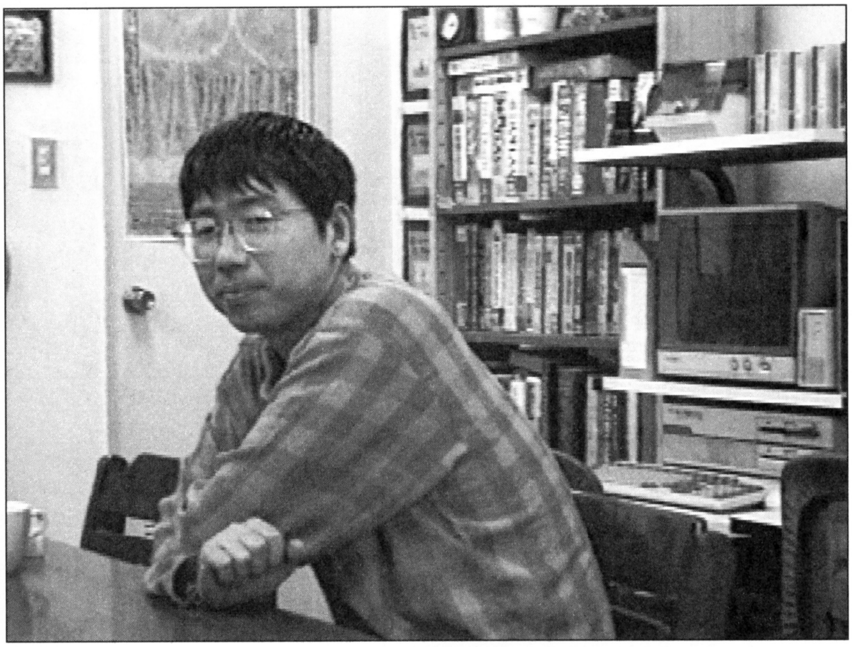
作成のための環境。どんなソフトが使われているかは気になるところ



MOとハードディスク。ハードディスクは1ギガ

ヌルチメディア宣言

一、ワタシこといがらしみきおはヌルチメディアを宣言する
二、ワタシは流行りものが大好きだ
三、これからワタシのことはヌルチメディアアーチストと呼んでください
四、下請け仕事はお断わりします
五、日銭稼ぎはしません
六、拾ったものは食べません
七、ちゃんと自分で作ります
八、ちゃんと勉強します
九、いつできるかわかりません
十、できたら必ず買ってください

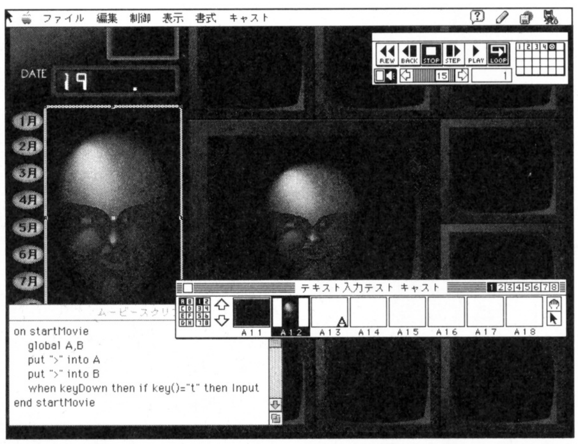


いがらしみきお氏。後ろに見えるのがBBSのホストとモデム

だからあんまり漫画描かないわけですよ。それでCD-ROMなんか作って、漫画どうするんだ…っていわれれば、漫画はもちろんやめませんよ。でも今はとりあえず漫画じゃないところでと。いろいろやったことが、どう漫画にフィードバックされるか、願望として、期待しているところではあるわけです。“次世代漫画”というものがどういうものになるかを思えば、それはコンピュータを抜きにして考えられない。もちろん今の漫画であっても、このデータベース的な考えを盛り込むことはできますが、でもそれも読者には選択肢のひとつに過ぎませんから。

新しいリアリティの創造

新しい物語を作らなくてはいけないのに、新しい物語りを語るについてはコンピュータ以外の他のメディアはもう死んでますよ。やることは同じで、お客さんを新しくすればいいっていう発想ですからね。つまんないですよ、作ってる方は。だけどコンピュータにはまだ、来るべき物ってものがあると思うんですよね、でも今はさっぱり見えてないんですよ。最近の流れではヴァーチャルリアリティ（仮想現実）っていうのが叫ばれてるけど、ならば映画、音楽も、漫画だってもともと仮想でしょう。ヴァーチャルはいいんでしょうけど、要はどうやってリアリティを取り戻すかなんですよ。誰にも（物語に）リアリティを取り戻せないんですよ、わたしを含めて才能のないヤツばっかりだと思いますよね。結局誰か元のもの作るヤツがいないと何にも出来ないんですよ。例えばカラオケっていうのは象徴的でね。自分で物語を作るというか…人の作った歌だけど、人が歌ったんじゃ満足できない。ハウスとかもそうだしサンプリングの時代、素人の時代ですよね。作り手として、これから信じられるのはテクノロジーしかない、それは好むと好まざるにかかわらずね。信じて作っていくしかないんですから。





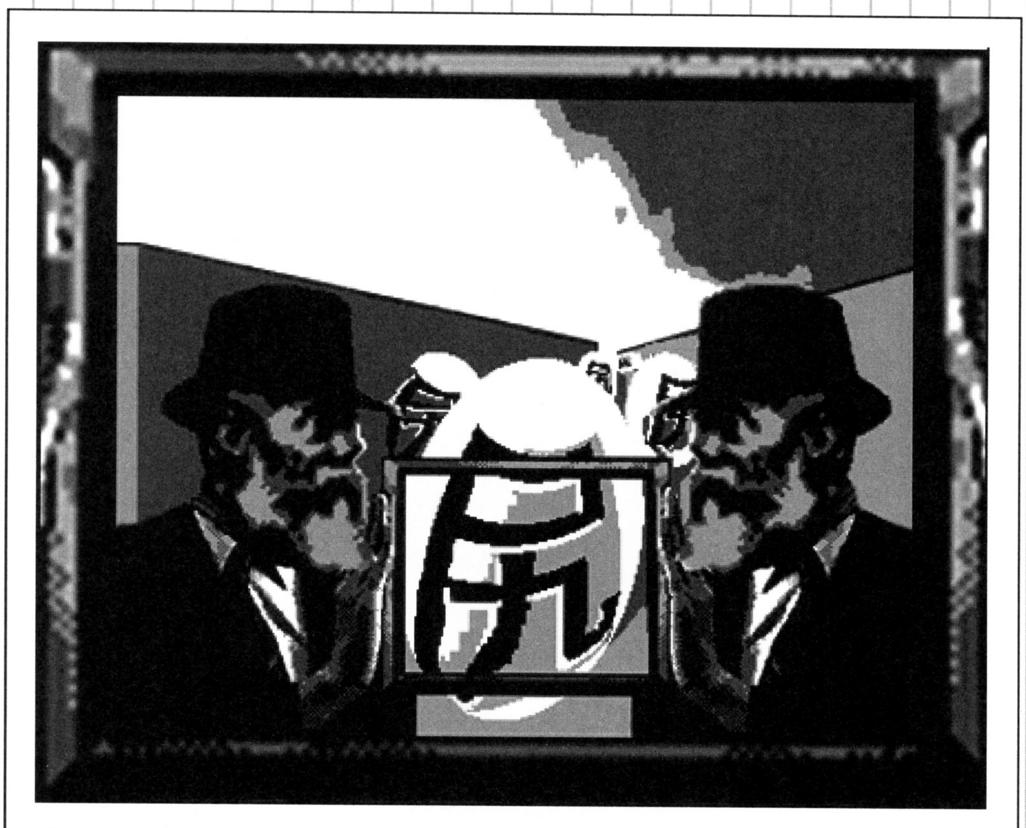
データベースのメニューが画面

パソコン通信からはじまる知覚についての考察

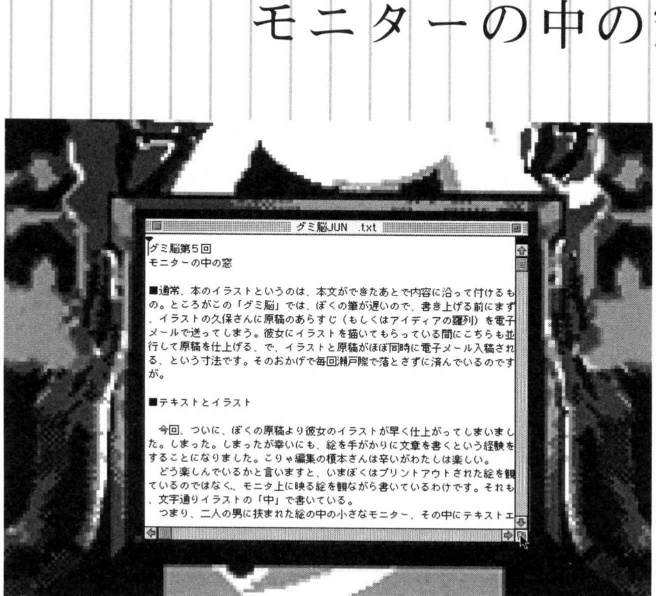
グミ－脳

第5回

文・EV
イラストレーション・久保鏡子



モニターの中の窓



通常、本のイラストというのは、本文ができたあとで内容に沿って付けるもの。ところがこの「グミ脳」では、ぼくの筆が遅いので、書き上げる前にまず、イラストの久保さんに原稿のあらすじ（もしくはアイディアの羅列）を電子メールで送ってしまう。彼女にイラストを描いてもらっている間にこちらも並行して原稿を仕上げる、で、イラストと原稿がほぼ同時に電子メール入稿される、という寸法です。そのおかげで毎回瀬戸際で落とさずに済んでいるのですが。

テキストとイラスト

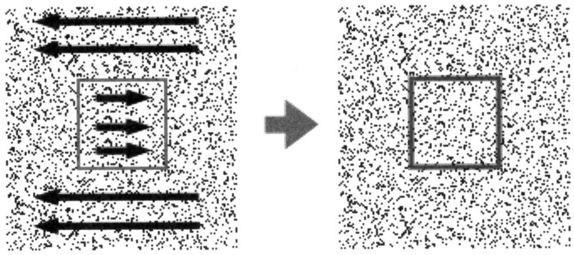
今回、ついに、ぼくの原稿より彼女のイラストが早く仕上がってしまいました。しまった。しまったが幸いにも、絵を手がかりに文章を書くという経験をすることになりました。こりゃ編集の榎本さんは辛いがわたしは楽しい。

どう楽しんでいるかと言いますと、いまぼくはプリントアウトされた絵を観ているのではなく、モニタ上に映る絵を観ながら書いているわけです。

それも、文字通りイラストの「中」で書いている。
　つまり、二人の男に挟まれた絵の中の小さなモニター、その中にテキストエディタを表示しているのです。外側からキーボードを打ち込みながら、しかもその作業はモニターの内側で実現され、両側にいる帽子男の冷ややかな表情に晒されているという次第。
　怒涛のように文字を打ち込み、スクロールを巻き起こしているというのに、周囲の絵は全く動かない。この、自分の文章と自分が分かたれていくような奇妙な気分はいったいなんなのでしょうか。

面と境界

　知覚心理学の実験にこういうのがあります。まずランダムな点を正方形の中にばらまく。で、その中の、まとまった領域の点を右へ、周囲の点を左へ動かしてやる。このような運動をしばらく見つめていると、正方形の中に、領域の境界らしきものが感じられてくる（これは、さながらランダムドットステレオグラムで図形が浮かび上がってくるような気持ちよさなので、パソコンなどをお持ちの方は一度試されたし）。
　この実験がおもしろいのは、正方形の中には何の輪郭も描かれていないこと。ランダムな点が相対的に動く、ただそれだけのことなのに、それが、単なる点の運動に終わらず、領域の面を感じさせ、境界を感じさせる。つまり、ヒトの眼は、フレームがあるから面や境界を感じているというよりは、点が現れ消えるそのまとまりを観て、あ、ここに面がある、境界がある、と感じているわけです。



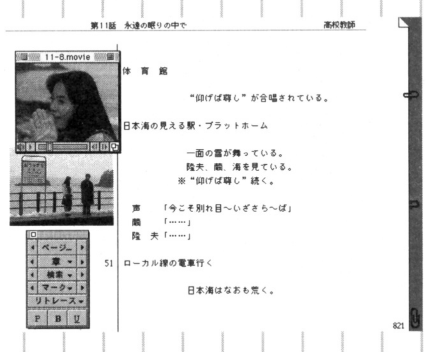
ランダムドットパターンによる実験。中央部分の点を右に、周囲を左に動かすと、あたかも間に境界があるかのように感じられる。この境界は点を止めると見えなくなる。こうした現象は拙作の「AB (Area & Border)」というスタックで確認できる。

窓

　面と境界が生じるということは、つまり二つの面が生じることです。この二つの面と境界のことを、ここでは「窓」と呼ぶことにしましょう。
　ここでおさえておきたいのは、この「窓」は、ごく具体的な知覚だということ。つまり、わたしたちは、パソコンの解説書で「マルチウィンドウ」ということばを聞いてから「あ、これは窓なんだ」という風に了解するんではなくて、むしろ、文章をスクロールしたり、静止画の中で絵を動かしたりといった経験を通じて「窓」を感じるということです。

QTと窓

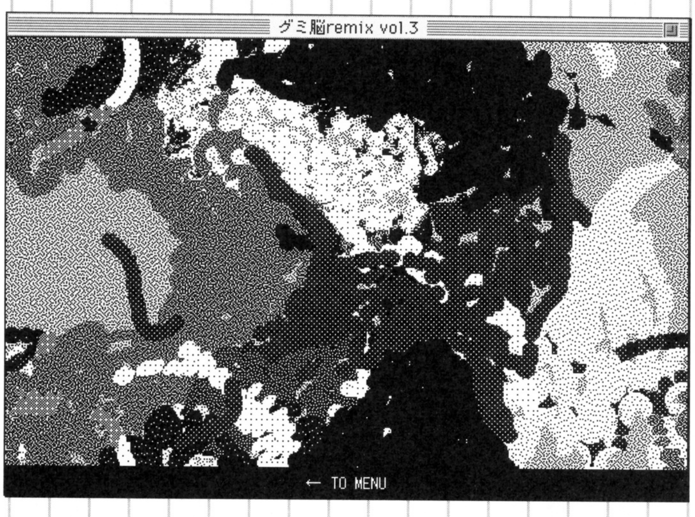
　MacのCD-ROMにはエキスパンド・ブック＋クイックタイム（QT）という形式のものが目立ちます。このQT、テキストという神聖な世界に現れた窓のような妙な感覚を産む。むろん、テキストと画像が同居するということは、なにもコンピューター文化に始まったことじゃなくて、初期の印刷物からあった試みですが、動画が画面に現れるというのは、静止画とはいささか違う質感をもたらします。その違いは、先に書いたような、運動によって生じる面と境界ゆえではないかと思います。
　動画は、動き出すまではテキストと同じ平面に乗っている。しかし、いったん動き出すと、面と境界が現れる。動画の部分だけなにかしら穴が穿たれた向こうの世界のよう。動画の部分にはより奥行きが感じられ、そして動画が止まるとそこは再びテキストの平面です。
　静止画をクリックすることで窓を開け、動画をクリックすることで窓を閉じる。



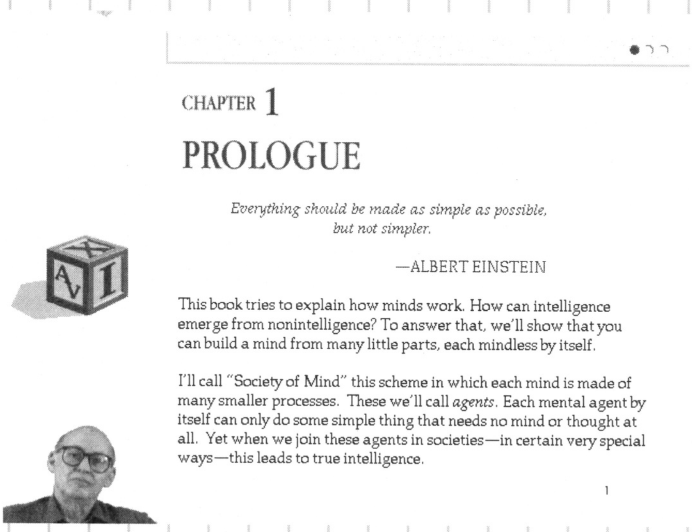
静止画が動き出すことによって「窓」が生じる。
エキスパンド・ブック『高校教師』（TBS）より。

窓の中の奥行き

　動画の奥行き感、じつは故なきことではない。
　ヒトにはそもそも運動視差というのを感じる能力がある。自分がある速さで動きながら、たとえばあちらの電信柱を見やるとしましょうか。すると、電信柱のさらに遠くの山々は、電信柱に対して大きく動きます。遠くの山々を見つめれば、逆に電信柱のほうが大きく動いているように見える。これが運動視差というやつでして、ヒトの奥行き感の手がかりのひとつです。
　背景に囲まれて動画が動くとき、背景と動画との間にはからずも運動視差が持ち込まれる。
　さらに、動画の境界あたりで事物は現れ事物は消え、つまり事物を遮るなにものかの存在を感じさせる。
　こうした運動視差や遮蔽感は奥行き感を生じさせる。
　奥行き感が産まれるということは、こちら側、向こう側という感覚が産まれるということ。背景に穿たれた窓には単に風景画がはめこまれているのではなく、窓の向こう側の世界が開けていると知ることです。それは、われわれが窓のこちら側にいることを知ることでもある。



境目は絵とわたしたちの間にある。『グミ脳remix Vol. 3』より、森田彗氏のトーラス画像「深大寺」。



画面に現れるミンスキー先生が、「面」に対するわたしたちの感覚を惑わせる。『The Society of Mind（心の社会）』より。

■トーラスと窓

オンライン版「グミ脳」で先々月紹介された森田彗氏の「絵画」もまた、面と境界を考えるヒントとなります。彼の絵画には端がない。つまり、上下左右が循環している（彼自身はこれを位相幾何学の用語を用いて「トーラス」と呼んでいる）。絵画を上下左右に頭の中で循環させながら鑑賞すると、どこまでいっても端が発見できない。これはなかなかに奇妙な感覚で、面と境界を考えるヒントとなります。彼の絵画には端がない。つまり、上下左右が循環している（彼自身はこれを位相幾何学の用語を用いて「トーラス」と呼んでいる）。絵画を上下左右に頭の中で循環させながら鑑賞すると、いったい自分がどこから循環に陥ってしまったのか、脳はその境目を見分けようとすることになります。

循環しているのが文章であれば、（この文章のように）こうした境目をどこかに設定することもできるわけです。文章には句読点などのように境目となるべき構造がありますから。しかし、彼の絵画には確たる絵画の句読点は認められない。絵画のいたるところに境目がある。逆に言えば、どこも境目ではない。

しかし、じつをいえばやはり「境界」はあるのです。といってもそれは絵画の特定の一点上にあるのではない。

彼はかつて、自分の絵画を、額縁に入れるだけでなく、モニター上に展示し、観客にトラックボールでスクロールさせるという試みも行いました。このような方式だと、絵画の端は刻々と移動してとどまらないため、どの点を端だと特定することはできません。しかし、スクロールにつれて絵のこちら側が現れあちら側が消える。その運動によって面と境界、つまりは「窓」＝フレームが生じます。絵画上のどこか一点に「境界」が生じるのではなく、絵画とわたしたち鑑賞者の間に「境界」が生じるのです。

おそらくこのような「境界」は、たとえモニターを使わずとも、彼の絵画を脳の中で循環させたとたん、発生してしまうのではないかと思われます。そして、境界が発生することで、絵画はますますその不可触性を増していく。

■窓なき平面の変形

ところでまるで話は変わりますが、最近ミンスキーの『心の社会』CD-ROM版を入手しました。エキスパンドブック＋QT形式で、テキストを読む傍ら、ミンスキー先生の講義（といってもごく短い著作の抜粋や補足のようなもの）が動画で見れるしくみです。

このソフトのQT、おもしろいことに、ほとんどの場合フレームがありません。それなりにお堅い（といっても平易だが）英語がずらずらと並ぶ画面の中に、ミンスキー先生のまぶしいハゲ頭がにょきにょきと画面下から生えてくる。で、テキストと同一平面上をうろうろしたり、図版として描かれた積み木に座り込んだりする。ミンスキーの姿がクローズアップするのに、周囲のテキストはクローズアップしなかったりする（当たり前だ）あたりにも、パースペクティブの幻惑が仕掛けられている。

読書の最中というのは、えてして字が「モノ」であることを忘れて、内容に没頭してしまうものですが、ひとしきり読んだ後にミンスキーにょきにょきを起動すると、それまで忘れていた字の「モノ」性がにわかに思い出されてくる。いったいこのテキストはどのような平面に属しているのか、などと、およそ内容とは関わりのない感覚が立ち上がる。

少なくとも、このソフト、従来のエキスパンドブック＋QTにありがちな、QT＝固定された窓、といった使い方とはかなり違っています。一見ゆるぎない平面世界であるかのように見えるテキストを、ぐいとねじまげようという試みとでもいいましょうか。

■窓の向こう

脳の中である領域が動く。そこに「窓」が開き、世界の向こう側とこちら側が分かたれる。わたしたちの知覚に直接訴えかけて、彼我の存在を感じさせる「窓」。

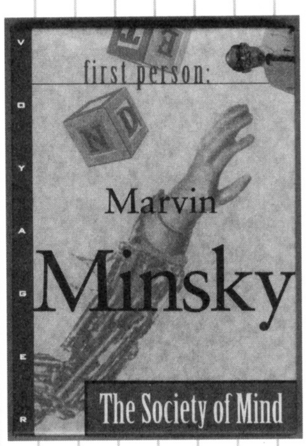
脳の映し出す世界が仮想か現実か、そんなことよりも、そこにいかなる窓をしかけるか、その向こう側とこちら側の世界の関係をどう構築していくかが、モニターというメディアを考える手だてとなるのではないか。エキスパンド・ブックやQTの可能性というのも、もしかすると、そうした「窓」をめぐる可能性なのかもしれないなどと考えは巡るのでありました。

さて、次回はあなたの脳の中の窓、その内と外でお会いしましょう。

E V
1960年生まれ。科学者。IBA会員。人間の行動を研究するかたわら、MS-DOS、Macintosh用のフリーソフトウェアを多数制作。

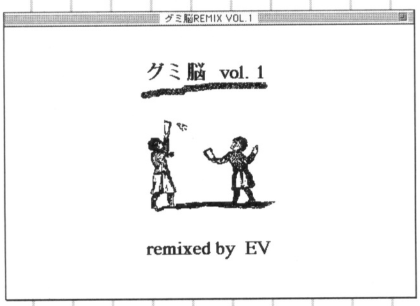
今月のグミ脳周辺

★森田彗氏のトーラス画像はNIFTY-Serve, FARTのデータライブラリに展示されている。そのサンプルは「グミ脳remix vol.3」にも収められているので参照されたし。7月には個展も予定されている。
森田 彗＜ポストタブロー＞展
会期：1994年7月20日(水)－8月10日(水)11:00AM-7:00PM
　　　日・月休廊
会場：アートフォーラム谷中　〒110東京都台東区谷中6-4-7
　　　Phone.03-3824-0804
★ここでは「窓」をめぐる認知についてごくシンプルなものを取り上げたが、視覚心理学ではもう少しエレガントな問題が扱われている。たとえば『脳の仕組み（川人光男／読売新聞社）』の覗き窓の問題の項を参照。
★物質としての窓についての本『窓の向うはどんな世界（ボーレン著／丸善）』は、なまじメタファーが扱われていない分、メタフォリックで、その読後感はさながら『ロウソクの科学』のごとく楽しい。
★ミンスキーの『The society of mind（心の社会）』（CD-ROM版）はボイジャー社から発売されている。「この本では、一つひとつの小さな説明が、互いに密接に関連しあってクモの巣のようになっている」「そうなってしまうのは、どちらかといえば心の持つ性質そのもののせいだと思っている」（産業図書／安西祐一郎訳）とプロローグにあることからもわかるが、この本は思い切って項目間をジャンプするのに適している。エキスパンド・ブックの基本機能に頼るだけでなく、そのつど関連する項目を表示できるよう工夫されていて、これは確かにクモの巣をたどるように飛ばし読める。
★「窓」をめぐるCD-ROMといえば『フリークショー（レジデンツ／ボイジャー）』。ああ、書いたらまたやりたくなってしまった。

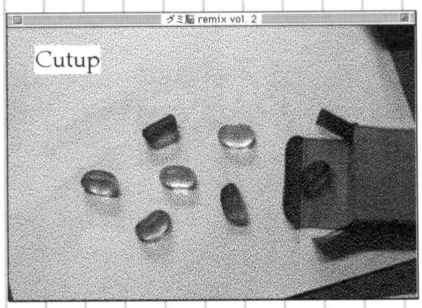


『心の社会』CD-ROM版 (6,500円)
問い合わせ：03-5467-4646 ボイジャー・ジャパン

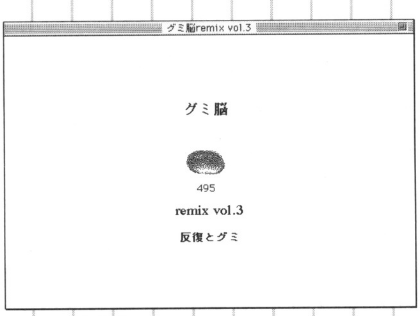
●『グミ脳』はオンラインメディア誌『グミ脳remix』（Macintosh用、要HyperCard 2.0以上）の予告編です。『グミ脳remix』では毎月のテーマに対し、より深く考察を加えていきます。
●『グミ脳remix』はフリーソフトウェアです。NIFTY-ServeのFMSA（MSAフォーラム）データライブラリ4番、FBEAT（音楽フォーラム―ジャズ・ポピュラー）データライブラリ8番ほかからダウンロードしてください。



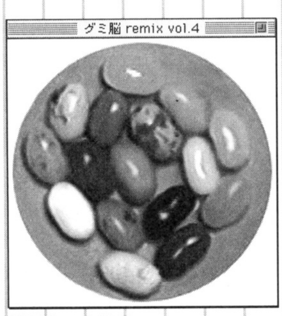
『グミ脳remix』第1号



『グミ脳remix』第2号



『グミ脳remix』第3号



『グミ脳remix』第4号

Everything is All Right



文・市川昌浩

Illustration : GOTO Emiko＋Design : SATO Naoki

パソコン幻獣図鑑

市川昌浩（いちかわまさひろ）
最近、電話は不調だわ、FAXは壊れるわ、パソコンは調子悪いわ、バイクはトラブルわ、ウォークマンは死ぬわ、弟は結婚するわで不幸のどん底です。あ、オマケにGWも全然休めなかったぞー（笑）。

髭の生えた小人や、樹上に住み空を飛ぶ魚、半人半馬など、世界には多くの妖精・幻獣などに関する超自然的な伝説がある。ここに紹介するのは、70年代中頃から大学の研究室や、企業の計算センターなどを中心に語りつがれ、ついに最近はパソコンのある家庭にまで広まってきた、電子の妖精・幻獣伝説である。コンピュータのトラブルを追って行くと、原因不明の不可解な「バグ」や「仕様」にでくわすが、多くの場合これはコンピュータの周辺に住む妖精や幻獣のせいである。

【カプシー】

カプシーは3本の小さな角をもつ可愛い小人である。2ラインのロングスリーブシャツとドクターマーチンが好きで、冬にはジャミクロワイのような毛皮の帽子をかぶることでも知られている。中世において、カプシーは北欧の森林に棲むパルプの妖精として知られていたが、製紙産業の発達とともに都市部で広く見られるようになり、近年ではオフィスの電算室やコピー室などで目撃されるようになった。

カプシーは紙の中に棲んでいる。非常にいたずら好きで、トントンと紙を束ねている人間の人指し指、または中指に、小さな角で切り傷をつけて遊ぶことで知られている。紙の束をあつかっていて、人指し指もしくは中指を切ったら、それはカプシーのせいである。

もうひとつ、カプシーの好きないたずらに「大事な紙かくれんぼ」という遊びがある。人間は、重要な書類やメモなどをつかむ場合に、指先から汗といっしょにごく微量の分泌物を出すことが明らかにされているが、分泌物の匂いにひかれたカプシーが、大事な紙をかくしてしまうのだ。

あわてた人間が、おたおたしながら紙をさがして部屋中ひっかきまわす姿を、カプシーはクスクス笑いながら見ているといわれている。キチンとしまっておいたはずの大事な紙が、思いもよらぬところから出てくるのは、このような理由なのである。

また、マックを使っていると、大事なデータが保存したはずのフォルダーになかったりする（全然別のフォルダーにあったりする）ことがよくあるが、プログラマの間では、これもカプシーのいたずらだといわれている。

【バフォマンジェ】

バフォマンジェは精神と物質の世界を司る、半人半獣のインドの神様である。インドでは古代から、冷静さを欠いた精神状態にある人間が、焦りにまかせて闇雲に仕事をやっつけるとき、バフォマンジェの怒りが下されるとされてきた。

バフォマンジェは、長いあいだインドにのみ現れる神様だった。しかし、60年代後半から70年代前半のサイケデリックな時代に、インドを訪れた多くの若者がくゆらすマリファナの煙に導かれて西側先進国への進出をはた

し、各地を放浪の末、シリコンバレーに根城をはったと伝えられている。

ハイテク時代の今日、バフォマンジェの本領は、いかんなく発揮されているといえるだろう。締め切りに追われ、眉間に皺を寄せ、悲鳴をあげながら、うつろな目でキーボードを猛烈に叩いているユーザーのいるところ、必ずやバフォマンジェが現れ、システムをハングアップさせるのである。精神と物質の世界の調和を乱してまで働く者に、バフォマンジェは厳かに、しかし冷徹にその怒りを下す。

原因不明のハングアップでデータが吹っ飛び、アタマの中が真っ白になったユーザーは、絶望の淵に溺れるしかない。我々は、バフォマンジェを奉り、毎日早起きして夕方までサクサクと仕事をこなし、夜は家族や友人と楽しい時を過ごさなければならない。その戒律を破り、徹夜で仕事をやっつける者がある限り、バフォマンジェの怒りはやむことがないだろう。

【セイレーン】

伝説上のセイレーンは、甘い歌声で船乗りたちを誘惑し船を難破させる、半人半魚の女である。しかし、現代のセイレーンはメディアの上に住み、甘い歌い文句で言葉たくみにユーザーを誘惑し、これさえあればどんなことでもできると夢見心地にさせ、大枚はたいてパソコンを買わせ、あげくのはてに難しくて使いこなせないという挫折を味わわせる人間の姿をした妖怪である。

セイレーンには、98のセイレーン、ATのセイレーン、マックのセイレーンなどがいるが、このうちマックのセイレーンは比較的ユーザーフレンドリーで、人間を挫折させることが少ないといわれる。ただし、挫折が少ない分、いつまでも呪縛からさめず、高価なハード、ソフトを次々に買い込み、ドロ沼にひきずり込むこともままあるという点では、どっちもどっちといえよう。

【デドラ蟲】

デドラ蟲は石から生まれる節足動物で、磁石を好物とする。体長は数ミクロンと小さく、肉眼ではほとんど確認することができない。そのうえ、節ごとにカラダがバラバラになった状態でも1匹として活動できるという不思議な妖蟲である。

これはすでに公然の秘密となっているが、ハードディスク・メーカーは、コンピュータの黎明期から一貫してデドラ蟲と戦ってきた。セクタという無数の穴蔵が刻まれた磁石の円盤であるハードディスクは、デドラ蟲の絶好の繁殖地となるからである。

いまでもごくまれに、数日間(連休などで)止めてあったコンピュータを起動すると、ハードディスクが立ち上がらないというトラブルに見舞われることがあるが、これは休み中にデドラ蟲が巣をはったために起こる災難である。

デドラ蟲が特に好むのは、小さなファイルの作成・削除をくり返して〝ムシ食い〟状態になったハードディスクである。このようなハードディスクを見つけると、デドラ蟲はカラダを節ごとにバラバラにして、ムシ食い状のハードディスクの中を動きまわり、ファイル・アクセスの速度に深刻な影響をおよぼす。

デドラ蟲はまた、バックアップをとっていないファイルが入っているハードディスクをクラッシュさせることでも知られている。デドラ蟲の被害からのがれるには、ディスク・ユーティリティなどを使って、ハードディスクをクリーンな状態に保つことが有効である。ちなみに、世界初のディスク・ユーティリティ開発者は、子供のときから昆虫を追いかけていた生態学者だったという。

【ゴグルゴグ】

ゴグルゴグはキーボードの中に棲む妖精である。普段はキーボードの中でおとなしく暮らしており、夜になるとお菓子の食べカスなどを求めて、キーボードのまわりに出てくる。座敷童子と同様、ゴグルゴグが棲んでいるパソコンは、トラブルがなく快調に動くとされている。

ゴグルゴグはお菓子が大好きなので、ユーザーはパソコンを使いながら、Jリーグチップなどを食べ、キーボードのまわりに適当に食べカスを散らばしておく必要がある。もし間違ってパソコンの大掃除などをしでかしたりすると、ゴグルゴグは食べ物がなくなる。その結果、パソコン本体の中にまで食べ物を探しに行くようになり、空腹の熊が木の皮をかじるがごとく、あちこちにいたずらをして歩く。これがチップやボードの接触不良を招き、パソコンの動作が不安定になるのである。

パソコンの動作不良のほとんどは、チップやボードなどの接触不良だといわれるが、その原因がゴグルゴグにあることを知っておくのは無駄ではないだろう。多少汚れていたとしても、うまく動いているパソコンにはゴグルゴグが棲んでいることを忘れてはならない。

とはいえ、キーボードの上から必要以上にお菓子をバラまいても、単にキーボードの具合が悪くなるだけである。十分に注意されたい。

C O L U M N

マーフィーの法則はなぜ起こる?

そういうわけで、今回はいわゆるクリーチャーに関するお話ですが、実は原稿を書く上で念頭においていた本があります。それはボルヘスの『幻獣辞典』ではなくて、例の『マーフィーの法則』というやつです。

正確にいうと、問題にしたいのは『マーフィーの法則』という本そのものじゃなくて、法則の方なんですが、あれって確かに面白いことは面白いんだけど、よく考えると「だからどーした!」って気になりません? そういう法則があるのは結構だけど、じゃあ何でそういう法則が成り立つわけ?

こういう疑問はごく自然にわいてくると思うんだけど、この疑問に対する答えがないのが個人的にはすごく不満なんですね、マーフィーって。このヒネクレ者! といわれればそれまでなんですけど。



2番煎じ、3番煎じが雨後のタケノコのように続出する堂々のベストセラー「マーフィーの法則」(アスキー刊)

マーフィーの法則って、つまり「世の中ってのは思い通りに行かない」、あるいは「世の中は不条理だ」ということを証明する事例を、いくつも集めたフィールドワークのようなものだと思うんですよね。だから、それはそれでいいんだけど、フィールドワークで集めた事例を分析して理論化するような試みがあっても面白いんじゃないかという気がするんだけれどな。

そういう説明をシャレとしてやってみるとどうなるかというのが、実は今回の原稿だったんですが、いかがでしたでしょーか? ちなみに、今回のネタをマーフィーの法則風にいうと次のようになります(たぶん似たような法則がすでにあると思うけど)。

「コンピュータは、締め切りの時間が近づくにつれて、ハングアップしやすくなる」

「データをバックアップしていないハードディスクほど、よくクラッシュをする」

「うまく動いているパソコンを掃除すると、とたんに調子が悪くなる」



第5話

DESIGN : KOJIMA Masaki (BAD DESIGN)

栃木県栃木市にパソコンなどハイテク関連のマニュアルを手がけているライターがいて、秘密裏にデュオ(パワーブックDUOとは無関係だそうだ)を結成したのだが、このたび、まんまと発見調査隊によって発見された。

雑誌はごまんと出ているが、他誌に先がけた大スクープである。

読者においては、GURU発見調査隊があるかぎり、北関東ではパソコン関係で秘密をもつことはできないことを肝に銘じて欲しい。

さっそく、ぼくたちは栃木市へとぶ。電車から駅前におり立つと、はからずも発見されて覚悟を決めてしまったのだろう、当の2人が並んで礼儀正しく出迎えてくれた。一人は濃いサングラスをかけた長身の男であり、一人はちょっと太り気味で小柄、出っ張ったおなかのためかズボンがずりおちそうである。2人ともまだ20代であろうか。そんな2人であった。

ま、ここまではよかった。

「使用上の注意です」ぼくたちと出会って、いきなり、サングラス川田氏。

「栃木市は蔵の街とも言われています。ところどころに堀が流れていますから絶対に落ちないでください」

と、いう注意を聞かぬうちに発見調査隊の最年長者吉田多三郎(75歳。先月号参照)が曲がり角で足をすべらせて堀に落ちてしまう。水があまりないのだろう、ドッスンという音。同時にうぎゃあああという悲鳴。

それを見てサングラスがキラリの川田氏、悠然と。「お年寄りの場合、足をすべらせて堀に落ちる場合があります」

もうおっこちているじゃないか。そんなのんびりとしたことを言っている場合か、君は！　「うぎゃあああ」あたりにひびく吉田の叫び声。隊長としては、いてもたってもいられない。

ここで、ゆっくりと岡村氏、ズボンをよっこらしょと引きあげながら「使用上の注意に反して、改造等の不正な使用法をした結果の影響等については、責任をおいかねます」

もう一度ゆっくりと川田氏「堀に落ちると骨折する場合があります」

だから、なんじゃあ！　もう骨折してるっていうの！

「救急車をよべ」調査隊で一番機敏な小林君の声。

それを聞いて川田氏。サングラスを夕日に光らせて「すべって勝手に落ちた場合は、保証期間中でも有償治療となります」

金の問題じゃない。そんなのんびりを言っているひまはないぞ。

ズボンずりおちの岡村氏「救急車をよんでも、5分以内につかないことがあります」

そりゃ、あたりまえだっつうの！

川田氏「5分以内に救急車がつかないときは、ケガのなおりが悪くなる場合があります」

それも、あるでしょうよ！

丹羽信夫の

発見!!ハイテクライターの日常

さらに岡村氏。ゆっくりと「骨折した足はぜったいにうごかさないでください。さらに悪くなり、とりかえしがつかなくなる場合があります」

うるさい! このころすでに、われわれ発見調査隊のだれもが2人に敵意をもちはじめていた。

その時、ようやく小林君のよんだ救急車が狭い路地をこちらにむかってくるのが見えた。

調査隊の小林君「やっと来た!」

救急車を見て岡村氏。「デザイン、仕様は改良のため、予告なく変更する場合があります」どうやら、救急車の車種が変わっているらしい。しっかし、そんなことはどうでもいいぞ、この緊急時には。

そんなわけで、一部でおおさわぎ、一部でのんびりの不思議な騒動がおわった。吉田は小林君のつきそいで病院に運ばれた。ひと安心である。ぼくたち残りのメンバーは仕事を続行することにした。

近くの喫茶店のほうを見て、川田氏「喫茶店へ行く基本操作を説明します。1．歩きます。歩くときは右足か左足から片方ずつ順序よく出してください。<注意>両足を同時に出すと、ころぶ場合があります。歩くときは絶対に右足か左足のどちらか一方を先に出してください」

一息入れて川田氏「2．戸を開けます。<注意>自動ドアですから手を出さないでください。手を出すとドアにはさまれる場合があります。このばあい、ケガの原因となりますので注意してください」

はあっと深呼吸して川田氏「3．イスにすわります。<注意>イスを十分体にひきつけてすわらないと、ころぶ場合があります。このばあい、ケガの原因となりますので注意してください」

ふうっと、またひといき入れて「なお、注意にしたがわなかったばあい、ケガをしても治療は有料となりますのであらかじめご承知ください」

こうして、やっとのことでぼくたちは、ぶつぶつ言いつづける川田氏たちマニュアルデュオとともに近所の喫茶店に入った。なんとなく、疲れを感じていたので喫茶店内に入ると救われた気分になる。

「ご注文はおきまりですか」学生バイトらしきウエイトレスがよってきて言う。

しかし、なぜか、メニューのあちこちをキョロキョロするばかりの岡村氏、川田氏。

そして、ゆっくりとサングラス川田氏「メニューが変更されていると、注文にとまどう場合があります。喫茶店を長期間使わない場合は注意しましょう」おいおい。

ズボンずりおち岡村氏「メニューのデザイン、仕様は改良のため、予告なく変更する場合があります」いったい、きみの会話の文体は何種類あるんだ？

川田氏「メニューを注文しまちがえた場合、結果の影響等については、責任をおいかねます」あのねえ。

「はあ？」聞き返すウエイトレス。気がつくとまわりの客もおもしろそうにこちらを見ている。

「こ、こーひー４つ」あわてたデビッド（ミニコーナー参照）が機転をきかせて注文する。

ズボンずりおち岡村氏「ホットコーヒーは急いで飲むとやけどする場合があります」

あ、あのなー。

サングラス川田氏「本日は、私たちを取材していただきまことにありがとうございます。私たちは、ハイテク製品対応、倍速ライティング採用、安価見積もり採用など、ハイパフォーマンスでなおかつローコストを実現したハイテクライターデュオです」

立派なもんじゃないか、川田君。

「内容につきましては万全を期しましたが、万が一ご不審な点がございましたらご連絡ください」岡村氏。

君たちは、ご不審な点ばかりだぞ。

そこへ、コーヒーを運んでくるウエイトレス。

「以上でご注文の品はおそろいですか。ごゆっくりどうぞ」と、われわれをみまわしながらウエイトレス。完全に、不審人物とみられているようだ。しかたがない。

とつぜん、岡村氏「最近のウエイトレスはマニュアル化されている。マニュアルにしたがって行動するだけでつまらない」

君の方がもっとマニュアル化されているぞ。マニュアルが歩いているみたいじゃないか。

などとムっとしていると、川田氏、サングラスのツルを指でしごきながら「この記事の内容の一部、または全部の無断転載は禁じられています」ぼうぜんとするぼくたちをよそに、マニュアルライターはほほえむのだった。



写真撮影：能美勉（発見調査隊）

発見調査隊ミニコーナー
今月の隊員紹介

デビッド・コーン：12歳。理論物理学への興味関心が強かったため志願して入隊。身軽なため、へいをのりこえたり、川をわたったりするのが得意。先祖をたどると伊賀忍者の家系であり、祖父から手裏剣をならったという。将来は筑波の高エネルギー研究所で研究することを希望している。

世界的発見

オンライン データベース 遊泳術

団体という言葉がある。政治団体とか、圧力団体とかいろんな団体があるようだが、きっと何でこんなもんあるのというような団体も存在しているに違いない。今回は、変な団体探しをオンラインでやってみよう。

（株）日本能率協会総合研究所が作成している「名簿情報源」を使用する。このデータベースは、日本各地で作られた名簿情報1600点をリストにしたもので、同名の年鑑が同社より38000円で発売されている。かたそうだが、よく読むとニヤリとできるすぐれものデータベースなのだ。NIFTY-Serveのトップメニューから　GO ROLLINFOと入力するとアクセスできる。「ﾀﾞﾝﾀｲ」という言葉で249件も引っかかってしまった。名簿を作っているところ＝団体だから、キーワードに問題があるのだがかまわず出力する。検索料金は1分間150円で、10分ほどかかったので1500円ぐらい。

俺がウンチクだ!!!! ⑤

[ちょっぴり怖い団体ということ]

キーワード入力
〔例〕->社外講師　（フリーキーワード「社外講師」で検索）
->ﾀﾞﾝﾀｲ
ただ今検索中です。しばらくお待ちください。
249 ｹﾝ ﾃﾞｽ.(¥1)

処理選択（1:ＡＮＤ検索<省略可>　2:ＯＲ検索　3:ＮＯＴ検索　P:表示　S:再検索）
->P

表示件数指定（R:再検索<二次>　S:再検索<一次>）
〔例〕->　（改行のみ入力時は全件出力表示）
　->1 （1件毎に表示）
->

◆000027 (0198)
婦人団体
『全国組織女性団体名簿 1992年版』
一般女性団体，職能女性団体，宗数による女性団体，女性を多数会員とする団体，連合体及び連絡委員会，労組女性局・関係女性団体，団体女性部門，政党女性局，教育調査研究団体，その他の団体に分け，合計101団体を収録。名称，所在地，創立，代表者，目的，活動方針，予算，現勢，機関誌，役員名簿等を記載。付録として，全国の女性関係施設（約770）のリストも掲載。

これってナンダ

【出所先】(財)市川房枝記念会
【収録件数】101件
【発行ｻｲｸﾙ】3年に1回
【発行時期】92年
【判型・頁】C9判約120頁
【名簿部分】全頁
【価　格】2,500円

◆000028 (0199)
専門分野の団体
『Japan Directory of Professional Associations』
日本に於ける学術，ビジネス，技術等の専門分野の協会，団体，研究所，学会の存在，活動情況を広く紹介する為に編集された日本では，はじめての目録である。3850の協会等がカテゴリー別，アルファベット別（英文名と日本文名）に紹介され，情報が一目で得られる。
■記載項目　名称（英文名，日本語名両方），住所，人事（代表者，事務責任者，海外担当），会員数（個人会員，法人会員），年次総会又は展示会，出版物，図書館の有無，支部，主な活動。
【出所先】インターコンチネンタルマーケティング
【発行時期】88年
【判型・頁】C9
【名簿部分】全頁
【価　格】30,000円

◆000034 (0205)
政治団体
『政治資金全書』
自治大臣及び都道府県選挙管理委員会に届け出た政治団体の真の主宰者を調べあげて明記し，団体の住所，電話及び代表者，会計責任者を登載。本書は，献金を受けた政治団体を主体とした，政治団体の収入源の実体を克明に記載。
【出所先】国政出版室
【収録件数】約30,000件
【発行ｻｲｸﾙ】年1回
【判型・頁】A7判1,200頁
【名簿部分】全頁
【価　格】50,000円

◆000035 (0206)
団体
『全国各種団体名鑑』
分野別に団体を紹介している。（名称，英文名，住所，設立目的，事業内容，刊行物，取引銀行，年予算，役員の経歴，学歴，本職名等，関連団体・支部・付属機関の名称，所在地，電話番号等）又，事業協同組合・学校法人・宗教法人をも含む。（名称，住所等）150頁を超える巻末付録「官公庁・公共機関要覧」は国の機関～報道機関までを収載。資料価値が増大。【収録件数】約60,000件



【発行ｻｲｸﾙ】3年に1回
【判型・頁】C9判3,530頁
【名簿部分】全頁
【 価　格 】68,000円
【ﾘｽﾄ 出力】有

◆000051 (0241)
きのこ関係業者
『きのこ年鑑』
きのこ生産，栽培，流通，経営，種菌研究，統計市場，名簿編の名簿編では都道府県担当者，関連団体，研究機関，全国乾シイタケ入札市場，乾シイタケ流通業者，青果業者，きのこ資材メーカー一覧，種菌業者一覧を記載。
【 出所先 】農村文化社
【収録件数】約500件
【発行ｻｲｸﾙ】3年に1回
【判型・頁】C9判600頁
【名簿部分】432～500頁
【 価　格 】7,500円
【ﾘｽﾄ 出力】有（一部）

◆000059 (0252)
石油関係人名録
『石油産業人住所録』
石油元売，精製，鉱業の全社を中心に，石油化学，石油瓦斯，商社，タンカー会社，石油輸送など関連会社の本社支店工場などの課長代理以上の住所，電話番号及び事業所の所在地をもれなく収録。また通産省，石油審議会及び石油連盟，石鉱連，全石商連，ＬＰ協，石化協などの関係諸団体の役職員の住所，その他業界，関連業界の方々に参考になる関係産業の業者名，住所などを広く掲載している。
【 出所先 】産業時報社
【収録件数】約290件
【発行ｻｲｸﾙ】年1回
【判型・頁】A9判730頁
【名簿部分】全頁
【 価　格 】6,900円

◆000089 (0357)
ハム・ソーセージ関係会社
『ハム・ソーセージ年鑑』
巻末にハム・ソーセージ関連の名簿を収録。関係官庁，関係団体，ハム・ソーセージ関連資材業者，ハム・ソーセージ製造業者，冷凍食品製造業者，ハンバーグ・ハンバーガー製造業者等の名簿を収録。
【 出所先 】日本食品経済社
【収録件数】約700件
【発行ｻｲｸﾙ】年1回
【判型・頁】A9判765頁
【名簿部分】80頁
【 価　格 】11,000円

◆000140 (0695)
航空関係者
『航空宇宙人名録』
航空関係官庁，公団，団体，学校，民間航空会社，飛行クラブ，外国航空，航空機工業，航空商社，燃料，航空代理店など航空に関係のある官庁，団体，会社の紹介，機構人事などを掲載。さらに日本の航空界で活躍中の約10,000人について現職，生年月日，現住所，電話番号，出身地，出身校，職経歴，家族および趣味を記載している。
【 出所先 】日本航空新聞社
【収録件数】約11,000件
【発行ｻｲｸﾙ】年1回
【判型・頁】C9判850頁
【名簿部分】全頁
【 価　格 】14,420円

スゲェ

◆000164 (0797)
リサイクルショップ
『リサイクル全生活ガイド』
リサイクルに関する総合ガイドブック。全体の約5分の3は、全国大都市のリサイクルショップのお店紹介と名簿。収載エリアは、首都圏（東京・神奈川・千葉・埼玉）、札幌、名古屋、大阪、神戸。そのほか、リサイクル関連団体、業界団体、市民団体のリストもついている。
【 出所先 】（株）リサイクル文化社
【収録件数】約600件
【発行時期】91年9月
【判型・頁】A9判162頁
【名簿部分】9～95頁
【 価　格 】1,200円

◆000185 (0938)
屋外広告業者
『全国屋外広告業者名鑑』
連合会傘下の屋外広告業者約5,700社の社名、所在地、電話番号、ＦＡＸ番号、代表者を47会員団体（県別）ごとに記載。併せて業者の50音別索引、関連資材機器メーカーリストを収録。
【 出所先 】全日本屋外広告業団体連合会
【収録件数】約5,700件（資材メーカー等を含め約6,000件）
【発行ｻｲｸﾙ】年1回
【判型・頁】C9判500頁
【名簿部分】全頁
【 価　格 】5,300円
【ﾘｽﾄ 出力】有（本会賛助会員のみ）

◆000196 (1061)
水道関係人名録
『上下水道著名人録』
当社基準により選定した約3,500名の方々を平成5年期間中に、アンケート調査、面接取材により1,630余名を収録。掲載内容は、生年月日、現在勤務地、現住所、最終学歴、略歴、所属団体またはクラブ名、関係資格、表彰叙勲等、家族、趣味、愛読書、好きな言葉、思い出の仕事について記入分のみを掲載。
【 出所先 】（株）水道産業新聞社
【収録件数】約1,630件
【発行ｻｲｸﾙ】9年に1回
【判型・頁】C9判592頁
【名簿部分】全頁
【 価　格 】38,000円

ちょっと恐い

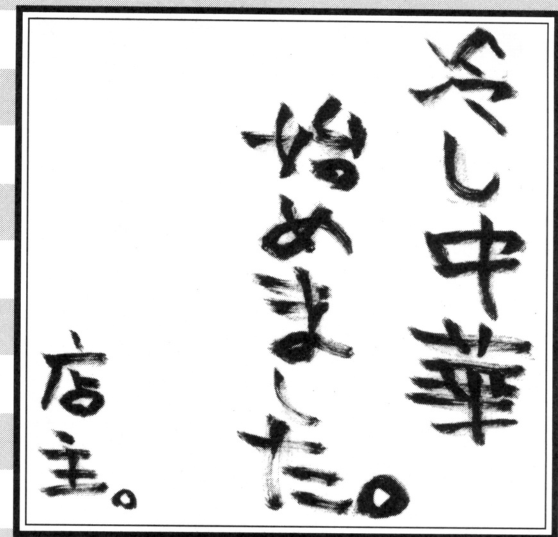


ぐるぐるコミュニケーション

Guru Guru Communication

Letters, Illustrations, Questions, and Other Access Information

今月の標語（千葉県・兜木吾朗）



えーと、突然ですが読者のみなさんでまだ163ページの「編集後記」を読んでない人がいたら、すぐに読んでください。待ってますから。

はい。読み終わりましたか？

というわけでありまして、これからGURUはちょっと早い夏休みに入るのです。みんなと同じ時期に休みをとってもどこも混雑するばっかりだし、飛行機のチケットも取りにくくて苦労するもんね(^_^)。

ま、みなさんにはまた9月にお目にかかりますから、それまでみなさんも学業にスポーツに性の暴走（くどい）にと、それぞれ十分にお楽しみくださいまし。くれぐれも編集部あてに抗議の電話などなさらないよう(^_^;)。東京近辺の人は渋谷リブロで開かれるGURUブックフェア（くわしくは177ページ『GURUGURUガジェット』を見てね）に行くのも望ましい行動といえましょう。

そんなこんなで（どんなんや）、せっかく先月カラーページに昇格した当『ぐるぐるコミュニケーション』も今月はモノクロに戻ってしまいました（ぶつぶつ）。ともあれ、気を取り直してさっそくお便りの紹介です。

「カンコンするやつ」の謎、解明！

先月号（Vol.4）のB級テクノロジー図鑑（編注・この下↓）に「カンコンするやつ」が『何故「DISCO」なのか？』と書いてありますが、DISCOはdiscothequeの略でレコード（状のもの）のことです。「カンコンする」白い円盤のことをさすから「DISCO」でいいんじゃないでしょうか。（埼玉県・稲付茂・26歳）

●

あ、そうか！　先月は「DISCO」と言われて夜遊びの「ディスコ」ばかりを考えていましたが、たしかにその上のパック（ラケットもか？）が円盤だから「DISCO」でいいわけですね。これならこじま君も納得。話がわからない人は置いていきますよ（義務教育じゃないんですからね）。

街のB級テクノロジー図鑑

その5
［ハイテクのぞき部屋で愚息昇天!?］
文●こじままさき

とまあそんな今日この頃、エロ雑誌を見ているとちょっと気になるトホホな物件を発見した。

そこは「W」という渋谷にオープンした新手ののぞき部屋らしい。「仮想AV監督スタジオ」という意味不明のフレーズが付いている。完全個室BOXの中、モニタに映し出された女の子の部屋のカメラロボットを手元の操作パネルで遠隔操作できるというもので、当然お部屋では女の子が恥ずかしい姿で……というお決まりのパターンだ。

……と聞くと、思わず**下半身が自己主張**を始めてしまいそうになるが、しかし！　ちょっと待った、少しは冷静になって考えてみてくれ。

普通のぞき部屋というのは女の子の部屋の周りを客の個室が取り囲み、マジックミラー越しにのぞくというシステムだ。このマジックミラーがカメラとモニターに変わったというのは、要は女の子と自分の間の距離が少し遠くなっただけのことじゃないの？　俺はTV画面よりマジックミラー越しに肉眼で**直に見る方がいい**けどなあ。

問題のその店は渋谷の宮益坂を上がった右側にあった。1階はギャラリーで、いつもハデ目のねーちゃんが「絵画展やってま～す、ごらんになってって下さ～い」と言い寄ってきて**鬱陶しいあのビル**の8階だ。500円払って会員になるが、会員証は「入校許可証」だし、肩書も「カメラワーク・編集カルチャースクール」となっている。

1回2500円の「受講券」を買って待合室に通され、続いて個室に入ると、間近で見る29インチモニタはすげえデカい。画面はまだスタート前だが音声は女の子の部屋のものを拾っているらしく、ボリュームデカ過ぎのBGMの陰で、女の子の「暑～い」なんていうひとり言が聞こえてしまっている。確かに暑い。クーラー位入れろよ。

画面がスタートすると、下の路上で絵画展の呼び込みをしている様なねーちゃんがミニスカ姿でくつろいでいる。手元のパネルでカメラを操作してみるが、これが意外と面白い！　反応が遅くて、部屋を横切るねーちゃんのスピードについていけないところが悲しいが、これ案外楽しいぞ。そのうちなにげに着替えだし、下着で体操。意味なくズームアップ。かなりの倍率だ。画面からまんこが**ハミ出す**位までアップに出来そう。お、ねーちゃんついにブラを外し、やる気のなさそうなオナニーのマネ。はっきり言ってあまりやらしくない。もっと気合いいれろよ！　はやくパンツ脱げ！　指突っ込め！　と思ってる間に時間切れ終了。うっそでー、そんなのってアリかよ！

と、渦巻くリビドーは解放される事なく今回の取材は終了した。全く予想を裏切る事のないトホホな展開に唖然。今回の取材は昼の2時という事もあって客は俺の他には仕事をサボってるらしきオヤジの2人だけだったが、設備投資に金かけるより、ねーちゃんのギャラを少し上げてせめて**パンツ位脱がせた方が客は入る**と思うが、どうだ

第1期GURU終了記念 [知ったかぶりは誰だ]アンケート



ぼくわばかだけど、ちっちゃいときから、なりたいお仕ごとがありました。

まず、本がすきなので、えらいさっかの先せいになりたいです。でも、ぶんがへただし、かん字もあまり知らないので、なれないとおもいます。

それから、まっどさいえんてぃすとがすきなので、それっぽい、かがく者かぎぢゅつ者になりたいです。だから、いま、大がくのりこー学ぶにかよってます。

でも、もうひとつ、なりたい仕ごとがあります。すたぢおぼいすとか、あーゆーざっしがすきなので、「くちから出まかせのしったかぶりをゆういいかげんなひょーろん家」っていう仕ごとに、すごくなりたいです。こないだおこずかいで、ぐるとかゆうへんなざっしを買ったら、ぼくの大すきな「くちから出まかせのしったかぶり」がいっぱいいっぱいのってたので、とてもうれしかったです。

これからも、どんどんがんばって、いいかげんなことをいっぱいいっぱい書いてほしいです。

(東京都・大森英司・19歳)

●

せっかくこんなお便りをいただいたので、ここで「知ったかぶりは誰だ」アンケートを開催します。第1期GURU1～5号に執筆した筆者の中で、「知らないのにいいかげんに書いてる人」「外国の雑誌の受け売りをしてるだけの人」は誰だったでしょうか?

じっくりバックナンバーを引っくりかえして、知ったかぶりの名前をアンケートハガキに「知ったかぶり・××××」と書いて送ってください。見事最多票数を獲得した筆者の方には賞状と豪華副賞を、またその人に応募した読者みなさんの中から10名様に特製テレホンカードをさしあげます。発表は9月発売のGURU6号にて。身内のチクリはポイントが高くなります(笑)。ふるってご応募ください!

すっごく変な感じ

動く歩道と云うか、エスカレーターの平たいの、あるじゃないですか? 大阪ではあの上でもがつがつ歩くんですが、それから下りたしゅんかん、すっごく何とも云えず変な感じなんですよ。体がすっごく重く感じるんですが。そーいうのも、体感ゲーム(R-360とか)から我に返った時みたく風に思うのは、私だけですかしらん? ちょっと、ムナしいっぽい。

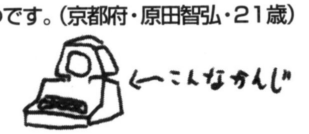
(大阪府・匿名希望・21歳)

●

ぼくは止まってるエスカレーターを上ったり下りたりするときに「変な感じ」がしますねえ。なんだか足の踏みどころがないみたいな。頭が「エスカレーター=動いてるもの」と思いこんでるから錯覚しちゃうんでしょう。ふだん意識しない「重力」とか「慣性」ってやつを感じてるわけだから、ムナしくなることはないですよ(^_^)。

さよならコモドール

この間、コモドールの15,6年前のコンピューターを学校のゴミ箱でひろいました。研究室にもって帰ってONにしたら動きました。研究室のやつらは、冷めた目でゴミがふえたといってくれました。ハードディスクもFDもついてないのでSAVEはできないけど、なかなかおもしろいやつです。(京都府・原田智弘・21歳)



●

おやおや、その形は名機「PET2001」じゃありませんか。まだパソコンという言葉もなじみが薄かった当時、ディスプレイ一体型でいかにも「近未来的」な風貌のPETには本気で憧れたものです。コモドールも倒産してしまいましたから、大事にしてやってください。SAVEはカセットテープでするんですよ。そういや、最後にPETを見たのは映画『ウェインズ・ワールド』の中だったなあ……('_')。

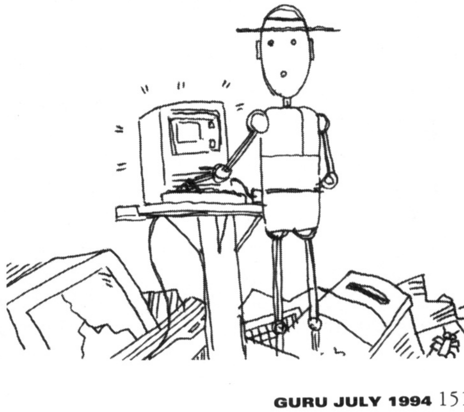
ちっちゃなコンピューター

最近ちっちゃなコンピューターはカッコいいと思う様になりました。あと、パワーピーシーの601の放熱フィンの形は良いです。33でTシャツにして売ってくれないでしょうか?

(神奈川県・北条崇・25歳、下のイラストも)

●

33は第2号で紹介した東京・吉祥寺のお店ですね。文字絵(スマイリー)のTシャツも新作が出ましたし(宣伝宣伝(^_^;))、パワーピーシーTシャツやペンティアムTシャツは時期的にも今が旬かもしれません。ところでちっちゃなコンピュータがお好きなら、DOS/Vメーカー「プロサイド」の通販カタログを一度見てみると楽しいですよ。中でも1台のパソコンの中にCPUボードを3枚挿してマルチタスクする「WinNetシステム」はおすすめです。



GURU誌上最もトホホな当コーナー。果たして9月以降も生き残れるか!? すべてはあなたのハガキ次第。「是非とも連載続行を望む」「つまんないからさっさと打ち切りに」など、読者プレゼント目当てのハガキに意見を書いて今すぐポストにGOだ。また「こんなB級トホホ物件を見た」というお便りも大歓迎。いやあ毎回ネタに困ってるんですよ実は。なにはともあれ全てはあなたのハガキにかかっている。よろしくたのむ。

B級物件ファイル005

仮想AV監督スタジオ

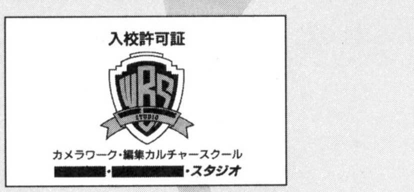
所在地●東京都渋谷区宮益坂
(GURU編集部より徒歩7分)

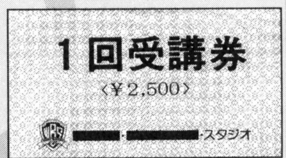
種　別●ハイテクのぞき部屋

ろう。期待に胸と股間を含ませた若者たちよ、これでいいのか? まあ300円でAVが借りられるってのに何千円もするチャチいエロCD-ROMがバカ売れしてるんだから、いいのかこれで……。

しかし、だ。これはこれでいいのだ。俺は悟った。**これはエロではない!** エロを期待して行くからがっかりするんであって、単に新手のおもちゃで遊ぶと思えば楽しめる。当然ハイテクではない。もちろん「ヴァーチャル」でも「インタラクティブ」でもない。しかし、ゲーセンでは依然としてUFOキャッチャーは人気だし、先月の「カンコンするやつ」だって需要があるのだ。

でもこれで2500円は高過ぎ。きっとここ、リピーターは絶対来ないぞ。興味があるあなたは今のうちに行っといた方がいい。はっきり言って**2か月以内に**確実につぶれるとみた。俺? 俺はこれが200円位になってゲーセンにでも導入されたら、また行ってみたいと思います。無理か。





入校許可証と受講券。ここは風俗業界初のチケット自動販売機導入店らしい。確かに店内のAV機器等、設備投資にはかなり金をかけてるとみたが、果たして採算がとれているのか。

一行情報●近々NIFTYに「ヌルチメディアパティオ」、略して「ヌルパチ」が開設されるとの噂。心ある者は日々刮目して掲示板を見よ。



米Nultimedia Magazine誌特約

コモエスタ坂本のヌルチメディアQ&A

日本版・第2回

略してヌルQ

こんにちは、このページを読んでいる皆さん。
さようなら、このページを読んでいない皆さん。
ところで、「さようなら」は日本語では“SAYONARA”と言いますが、“ONARA”は「屁」を意味します。日本ではそういうシチュエーションの時に屁をこく習慣があるからです。
さあ、ヌルチメディアを理解しないブロック頭には、“SAY ONARA”だ。

『ヌルチメディア・マガジン』読者の皆さんへ:
『ヌルチメディアQ&A』は、先月から日本のヌルチメディア雑誌『GURU』と同時進行しています。そして今月のこのコーナーは日本人の読者の質問で満たされています。

Question 1
ヌルチメディアはインタラクティブですか?

Answer 1
これは日本の若い人からインターネット経由で送られてきた質問です。この文章は英語で書かれていたのですが、しかし私が思うに、健康な人同士では手話を使う必要はありません。
残念ですが、私は“INTERACTIVE”という言葉も知りません。アナグラム(字謎)だと思い、“I ENTER ACT IV.”"(私は第4幕に登場する)と並べ換えてみました。ヌルチメディアが第4幕に登場するかしないかは自由ですので、この質問の答えはわかりません。

Question 2
ヌルチメディアで金儲けをしたいのですが。

Answer 2
まず、金とは何でしょう。私は貨幣論を研究しましたが、貨幣論を考えなくても、金とはエネルギーの一形態です。一般的に言えば、人は働くこと、売ること、等々を通して金を儲けることができ、そしてこれは彼の持っているエネルギーを変換した結果なのです。
一方ヌルチメディアは、それ自体エネルギーを内包した、丁度ビッグ・バンのようにリッチな“NULL”ですので、貴方がヌルチメディアと共にあるとき、貴方は既に儲かっているのです。

Question 3
会社の女子社員に『課長さんヌルチメディアも知らないの』と言われ、社内コミュニケーションがとれず困っています。

Answer 3
貴方はコミュニケートすることに困っているのですね。困難を回避するためのいくつかの方法をお教えしましょう。

1. コミュニケートしない。(消極的方法)
2. 女子社員をクビにする。(強圧的方法)
3. 会社をやめる。(積極的方法)

Question 4
わたしは印刷業を営んでいますが、ヌルチメディアは印刷を駆逐してしまうのでしょうか。

Answer 4
グーテンベルクによる印刷術は、ルネッサンス期の三つの大きな発明の一つですが、その当時「印刷」は大いなるヌルチメディアの産物でした。多くの人間に文章を伝達したいという観念と良い意志が、新たな表現手段として「印刷」というメディアを生んだのです。メディアは先に存在するのではなく、必要が生じた時に生まれます。
このように、ヌルチメディアはメディアの上にあるので、あらかじめ「印刷」を内包しています。故にヌルチメディアが印刷を駆逐する事はありません。印刷そのものが駆逐されるかどうかは、別の問題です。
まして貴方の会社の事は、私にはわかりません。

日本の同胞からも続々と質問が届き喜びに震えるコモエスタ坂本師であった。さあ、今こそ質問の時だ! ヌルチメディアについてわからない点があれば何なりとGURU「略してヌルQ」係(略さないのも可)、電子メールならNIFTY-Serve LDB00443またはGHA00112まで送られたし。

パソコンを友達にしたい
**Macを購入して2か月ほどたとうとしている。やっとハイパーカードの使いかたがわかってきた。これから何をやろうかな。
ところで、他人とのコミュニケーションがうざったくなり、パソコンを友達にしようかと思ってます。なんかいい方法ないかな? カッコいい男の子や素直でかわいい女の子とかをパソコンで作ったら……恐しい人間が増えるだけですね。(東京都・草島美都里・22歳)**

●

「パソコンを友達にする」ことが恐しいかどうか、まだはっきりとは結論が出ていません。ですから、善し悪しを考える前に、とにかく「思いついたことからやってみる」のがよいでしょう。カッコいい男の子や素直でかわいい女の子が本当にパソコンで作れたら、ぜひ見せてくださいね。

便利? 面倒くさい?
**エアコンの“「26℃」設定”なんてピンとこない。“ちょうど気分の良いさわやかな感じ”で設定がしたい。テレビの録画もそろそろ私の趣味を覚えて勝手にやって欲しい。便利になればなる程、コンピュータという道具に使われている感じがする。道具が人間を使うなと言いたい。
(神奈川県・奥本寿夫・36歳)**

●

毎日毎日確実に身のまわりにコンピュータが入り込んできて、生活が便利になっている(は

GURUが認定するヌルチメディアマシン第2号

IBM PC/AT互換機『Piccolo』
Storage System Inc.(台湾)製
問い合わせ先 001-886-2-9010607
Fax 001-886-2-9010609

先月晴海で開かれたビジネスショウに台湾のパソコンメーカーが合同出展していましたが、その中でも異彩を放っていたのがこのマシン。外見はどう見ても昔のNECのワープロ「文豪」、なのに中身はれっきとしたAT互換機。おまけにコンパクトな10インチモニタは「Panasonic」と「SONY Trinitron」から選べると誇らしげに書いてある(^_^;)。ポイントは古いテレビを連想させる「足」。コピー商品ならではのチープな家電感覚を思いっきり盛り上げていて好ましい。富士通のワープロにそっくりなモデル「Prism」もOASYSマニア(笑)には見逃せないでしょう。日本での発売は未来永劫ないだろうから、興味があったら台湾まで英語でFaxを送ってみるとよいと思うです。しかし欲しいなあ、これ。



Piccolo™ available with color/mono SVGA Panasonic or SONY Trinitron™ CRT.

あの「ニフティの中村さん」が編集部に遊びにきた！

NIFTY-Serveに入った人全員にメールを送ってくれることで有名な「ニフティの中村　明さん」が、なんと編集部に遊びにきてくれました。ときどき他誌などでお顔を拝見する機会はありましたが、あらためてご当人を目の前にするとやっぱりビックリしてしまうですねえ。

かくして、NIFTYに入会したばかりの人の間でかならず話題にのぼる「中村　明さんは実在するか」問題はここに解決されたのでした。めでたしめでたし(笑)。



これが中村　明（ニフティ株式会社常務取締役）さんだ！



ず）ですが、今はまだまだ「便利になる」かわりにある程度の「面倒くささ」を引き受けないといけないですね。パソコンなどその最たるもの（笑）。「エージェント」なんて考え方はできるだけその「面倒くささ」をなくそうという試みのはずなんですが、いったいいつ実現することやら。しかし、世の中は確実に面倒くさい「設定」をなくす方向に向かっていると信じたいです。

ウィルス出たよ

出たよ。ウィルスが。初めて見たよ。

ライトプロテクトしたフロッピーから動かそうとしたプログラムに、自分を書き込みにいこうとするとこなんか、「生きてる」って感じがしたねぇ。（福岡県・井上秀・27歳）

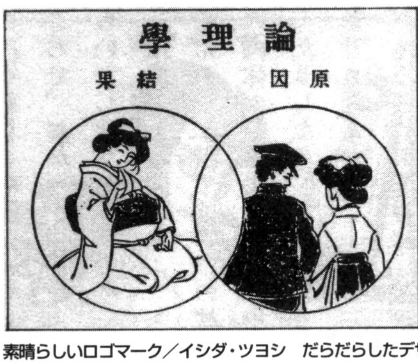
●

ウィルスも生きてるし、AQUA ZONEやエルフィッシュの魚だって生きている。言うまでもなくSimCityの住人やアリたちも生きてるし、バーチャファイターの対戦相手だって生きている、としか思えないときってずいぶんありますよね。もひとつついでになかなか当たらないデジパチも。

「生きてる」ってどういうことなのか、それを考えるだけでも毎日が楽しめます(^_^)。

●

今月の『ぐるぐるコミュニケーション』はこれでおしまい。では9月にまたお会いしましょう。



編集部からのお知らせ

GURUは7月・8月と夏休みをとりますが、各種投稿・作品の持ち込みなどはあいかわらず受け付けています。投稿は郵便・Fax・電子メールのどれを使ってもOK。秋からの新展開に向けて、前向きな意見と作品をお待ちしています。後ろ向きな意見はいりませんのであしからず。

電子メール投稿の注意

GURUはNIFTY-Serve、そしてインターネットを使ってお便りや投稿作品を受け付けています（なかなかお返事が書けなくてごめんなさい）。電子メールで投稿を送るときは、

1　メールの題名にコーナー名を入れる
2　メールアドレスの他に住所・氏名・電話番号を明記する（書かないと記念品が送れません）
3　バイナリファイルを送ったら必ず別のメールに機種・使用ソフト（ファイル形式）・ファイル名を書いて送る

以上のことを守るようにしてください。よろしく！

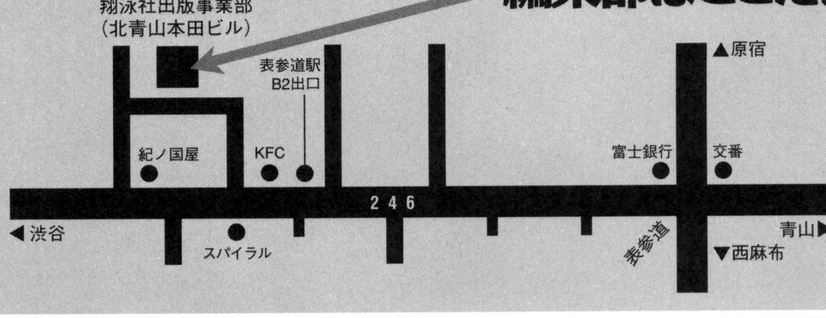
夏休みだ！編集部に遊びに行こう！

「編集部に遊びにおいで」との呼びかけに、ずいぶんいろんな人たちが遊びにきてくれました。ありがとう。中には自分の作品を置いていってくれる人もいたりして、これを編集部だけで見るのはモッタイナイ。そこで、読者のみなさんが持ち込んだ作品を自由に見られるサロンスペースを作ることにしました。編集部に遊びにくればビデオ、CG、イラスト、音楽テープなど自由に見てコンタクトを取れるようにしておきますので、仲間を探したい人もどうぞ来社してください。もちろん持ち込みもOK。だけど忙しくてお相手できないときもあるので、事前の電話連絡を忘れずに！

あて先はこちら。

〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
翔泳社　GURU編集部　○○○係
Tel. 03-5467-3777／Fax. 03-5467-0187
電子メール　LDB00443（NIFTY-Serve）／se_guru@twics.com

編集部はここだ！



素晴らしいロゴマーク／イシダ・ツヨシ　だらだらしたデザイン／自力　イラスト引用／滑稽新聞　助言と協力／いのうえでざいん

過激床屋放談

Radical Barber's Session

橘川幸夫

生身の人生が賭かったドラマ

細川連立政権から始まる政治イベントは、現在のどのようなシーンよりもアクティブでエンターティメントな面白さを与えている。それは人間の生身の人生が賭かったドラマだからであり、かつての文学シーンや音楽シーンに匹敵する面白さがある（いったい、今の文学や音楽の中に、どれだけ存在の重みを感じる個人がいるというのだ）。これは、単なる客観的なドラマではなく、自分の内部の葛藤が現前で繰り広げられていて、「では、おまえはどうなんだ！」と突きつけられるからスリリングで面白いのである。自分の内部の葛藤と照らし合わせて見ることの出来ない人達の、建前論や投げやりさや感情的意見は、せっかく与えられた時代状況なのに、もったいなぁ、と思うばかりである。

社会党が政権に入って、いじめられて離脱した劇は、それまで学生気分で好きなことを言ってた奴が会社に入って「おまえ、そんなんで生きていけると思ってるのか」と先輩から絞りあげられ、ぎりぎりと自分の考えを整理しながら現実に対応しようとしたが、最後は「やっぱり退社します」と、辞めてしまった劇である。社会党を一人の人格とすれば、その人格の内部に「学生時代に考えた理論で押し通したい」という気持ちが3割、「いや、いつまでも学生じゃないんだから、現実に対応していかなければ駄目だ」と思う気持ちが7割、これがそのまま派内の勢力分布であろう。

矛盾を解決できないまま離脱した社会党

組織人間である小沢一郎が、そんな分裂人間と一緒に会社を経営していくことに不安を持ったのは当り前だろう。政治手法的には、社会党の分裂を狙ったのだが、それは実は「社会党よ、内部の矛盾を整理して、どちらかひとつの方法で生きた方がこれから楽だよ」という愛のムチでもあったのだ。

社会党も半分以上の意識は「そうだ、いつまでも学生気分じゃいけないんだ」と思っていたからこそ、あれだけのイジメに耐えてきたんだろう。しかし、最後の一番大事なところで、泣いてしまった。「やっぱり、私は、矛盾をかかえたままの方がいいんだ」と。

あのポイントさえ超えれば、内部の分裂を突き詰めることが出来ていたのに。内部の矛盾をそのままにしておきながら、ドタキヤンしてしまった。当面は退社して楽になったかもしれないが、内部的には何も解決された問題はない。連立を離れた社会党が「これからは是々非々だ」などと喜々として語る姿を見ると、これは要するに、現実には対応しないで好きなことを勝手に言える評論家の立場に戻っただけで、自らの問題意識に対してのあまりの鈍感さに怒りさえ覚える。

観念論と現実論の争い

そもそも、細川と武村の争いも、これと同質のものであった。武村は社会党よりはるかに根性が座っているが、細川は武村に対して「もう神学はたくさんだ！」と思ったそうだ。神学とは観念論であり、観念論（タテマエ論）と現実論（ホンネ論）との争いが、連立の中で起きていたのである。

これは、私らの問題でもあるのだ。金権を批判する人が多いが、しかし、政治家に投票した私たちひとりひとりの生活者は、果してどれだけキレイな体をしているというのだ。税金の申告の時に領収書をいいかげんにしなかったフリーライターがどれだけいるか。会社の備品を私物化したり、公費で飲み食いしなかったサラリーマンがどこにいるか。これは金額の過多ではない。政治家の金権体質を攻撃することは正しいだろう。しかし、それは同時に、自らの体質について凝視した上でやらないと、単なる観念的な神学になってしまうのである。自民党がいくら細川疑獄を攻めようとも、自らの汚れた手では効果が薄いのである。

結局、政治家の金権体質が否定されるとどうなるか。一方では、河野洋平とか田中真紀子というのが出てくる。彼らはきれいかもしれない。しかし、彼らは、親父がさんざん金権体質にまみれて財産を築きあげたから、政治をやってられるのであって、彼らが金権批判をするなら、まず自らの父上に対する自己批判を行わなければ卑怯である。河野の親父なんか一介の新聞記者上がりでありながら数百億の資産を形成したといわれている。田中は言うまでもない。

小沢・羽田もスケールは小さいが世襲である。細川もそうだが、斜陽族であったために先祖の資産を膨らませようとしてドジったのだろう。

日本新党の示した可能性はどこにあったか

ということで、きれいな政治家を望むとしたら、世襲か巨大なスポンサーを持っていて本人は金に苦労しない人間かになってしまう。公明党はもちろん、社会党だって、内部矛盾を抱えながら、最終的に組織温存が第1だったのは、連合という組合組織をスポンサーにして政治家になれたからである。しかし、その連合だって、組織労働者の利権圧力団体としての組合の役割自体が終っているのだから、やがて解体していくべきなのである。

新生党における2重権力が言われるが、実は、新生党は内部にシステムとして2重権力があるだけで、公明党は創価学会が、社会党は連合が、外部の権力者として2重権力構造になっているのである。

政策主体でいくのなら、共産党のように、神学的な思想宗派のような会員制クラブを作っていくしかない。

細川の日本新党に可能性を見た人たちは、そうした旧来の「政党」や「政治宗派」とは異質な姿の陽炎を見たのであろう。その陽炎は、わが身の中から投影されていった陽炎である。

政治家が金にまみれた時は、実は、国民が金にまみれた時である。贈賄というのは企業に余裕があるから出来るのであって、バブルの時代だから政治家に金が流れたのである。世の中に起こるすべてのことの原因は、すべて自らの内側に起きたことであることを、まず認識したところからしか、人間の新しい動きは始まらない。いくら外的システムを変更しても、それだけでは新しい社会は見えてこないのである。

現実論と観念論の対立をかかえながら動いている日本の政治を変えるためには自らが内包する矛盾に自覚的であるとこが必要なのだ

この連載についての意見、異論、反論を受け付けます。ヨノナカのことをマジメに考えたいんだけど、とっかかりがつかめないでモヤモヤしている人は、未来へ向けての提言を続ける「言霊の人」橘川幸夫が主宰するBBS「CB-NET」にアクセスしてきてくれ。アクセス番号は03-3760-6554、ゲストアクセスIDは「META」。NIFTY-ServeでGURU編集部あてにメールでもOK。編集部のIDはLDB00443だ。

Design:SATO Naoki

GURUGURU資料請求システム

広告に紹介されている商品について、より詳しい情報を入手するためには
本誌資料求システムをご利用ください。
GURUGURU資料請求システムをご利用いただいたお客様の中から、
毎月２０名の方にGURUオリジナルテレホンカードをプレゼント！

PC-PAGE GURU 愛読者カード　1994年 Vol.5

今月号で面白かったものとつまらなかったものを３つずつあげてください。
a)面白かったもの［　　　］［　　　］［　　　］
b)つまらなかったもの［　　　］［　　　］［　　　］

1）表紙　2）ぐるぐるインターナショナル　3）What's New　4）脳に効くソフト　5）ＮＹデジタル通信　6）広告特集　7）大特集《モニタをめぐる冒険》　8）南伸坊のフェイクスクール　9）キッチン・アミーガ・シンク　10）ジャンクフードパラダイス　11）ティーンのデジタル周辺記　12）デジエロ　13）パチンコの「裏」　14）虹色マウス劇場　15）シムと生活　16）REM SLEEP DREAMS　17）マンガ解剖教室　18）小特集《GURU周辺の気になるWho's who!》　19）とり・みきの大星雲ショウ　20）宮沢科学研究所DELUXE　21)いがらしみきおのヌルチメディア宣言完全解体読本　22)グミ脳　23)Everything is All Right　24)丹羽信夫の世界的発見！　25)オンラインデータベース遊泳術　26)ぐるぐるコミュニケーション　27)ラジカル・バーバーズ・セッション　28)ぐるぐるスポーツ　29)ワールド　30)ストリート　31)ゴシップ　32)ヴィジュアル　33)アート　34)コミック　35)ペーパー　36)サウンド　37)ガジェット

あなたの観点からみて身の周りの”グルな”こと、あなたがパソコンでやりたいことのアイデア、今後取り上げて欲しい特集、今あなたが一番気になる社会現象、GURUに対するご希望など、なんでもけっこうですのでご意見をお聞かせください。

PC-PAGE GURU 広告資料請求カード　1994年 Vol.5

パソコンをどこで使用していますか
1）個人で使用 2）会社で使用　3）個人でも会社でも使用　4）使用していない

現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア
1）98(MS-DOS上)　2）98(Windows上)　3）Macintosh　4）DOS/V(PC/AT)
5）その他［　　　］
■具体的機種名
［　　　］

アンケート（本文P22〜23)回答記入欄
Q1.［　　　］
Q2.［　　　］
Q3.［　　　］
Q4.［　　　］
Q5.［　　　］
Q6.［　　　］
Q7.［　　　］
Q8.［　　　］
Q9.［　　　］

ご希望プレゼント番号
第1希望［　　　］　第２希望［　　　］

掲載される広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される場合は□に×印を付けてください

	資料請求番号	会社名
A1	□156	アイシステム企画
A2	□045	アサヒシステム
A3	□050	飯山電機
A4	□039	エスエスケーベル
A5	□018	エプソン販売
A6	□027	加賀電子
A7	□037	ギャガ・コミュニケーションズ
A8	□041	サーキットリンケージ
A9	□029	サムシンググッド
A10	□031	ジェイコム
A11	□SE	翔泳社
A12	□011	ソニー・ミュージックエンタテインメント

	資料請求番号	会社名
B1	□162	ディスクユニオン
B2	□034	東京特殊電線
B3	□C02	日本ディジタルイクイップメント
B4	□C03	博報堂マルチメディアソフト事業室
B5	□033	ビー・ピー・エス
B6	□035	ビー・ピー・エス
B7	□C04	富士写真フイルム
B8	□075	MAP TOP
B9	□032	三井石油化学工業
B10	□036	緑電子
B11	□043	メディア・カイト

愛読者カードご記入のお願い

本誌をお買上いただき、誠ににありがとうございます。
お手数ですが、今後の誌面づくりの参考にさせていただきたいと存じますので、各欄にご記入の上、ご返送下さいますようお願い申し上げます。

料金受取人払

赤坂局承認
96

差出有効期間
平成8年1月31日
まで

切手不要

郵便はがき

107－00

東京都北青山3-10-18
北青山本田ビル
株式会社 翔 泳 社
PC-PAGE GURU
編集部行

PC PAGE GURU　愛読者カード

ふりがな お名前	性別 1）男　2）女	年齢 歳
ご住所　〒	電話番号	

現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
■ハードウエア
1）98(MS-DOS上)　2）98(Windows上)　3）Macintosh　4）DOS/V(PC/AT)
5）Amiga 6)その他
■具体的機種名 [　　　　]

GURUを何で知りましたか
1）書店店頭　2）他社出版物　3）弊社出版物　4）弊社の雑誌広告　5）人に勧められて
6）その他 [　　　　]

初めてパソコンに触った年齢をご記入下さい
[　　　　歳]

パソコンの使用用途を教えてください（例：音楽、ゲーム、ビジネスなど）

ご希望プレゼント番号	第1希望	第2希望

料金受取人払

赤坂局承認
95

差出有効期間
平成8年1月31日
まで

切手不要

郵便はがき

107－00

東京都北青山3-10-18
北青山本田ビル
株式会社 翔 泳 社
PC-PAGE GURU
広告資料請求係行

PC PAGE GURU　広告資料請求カード

ふりがな お名前	性別 1）男　2）女	年齢 歳

ご希望の資料請求送付先に○印をつけてください
1）ご自宅　2）会社

自宅ご住所　〒　　　電話番号

会社ご住所　〒　　　電話番号

会社（学校）名

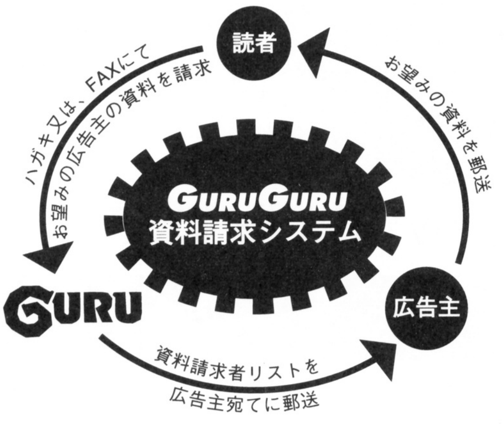
所属部署（学部）名　　　従業員数　1）10人未満　2）100人未満　3）1000人未満　4）1000人以上

職種　1）技術系会社員　2）事務系会社員　3）公務員・教員　4）クリエイター
5）理系学生　6）文系学生　7）その他 [　　　　]

GuruGuru 資料請求システム

広告に紹介されている商品について、より詳しい情報を入手するためには本誌の資料請求システムをご利用ください。
本誌綴じ込みの広告請求カードもしくは広告請求FAX送付用紙に必要事項をご記入のうえ、ご請求ください。
広告主からパンフレットなどの情報が提供されます。

GuruGuru 請求システムをご利用いただいた方の中から、毎月抽選で20名の方に GURU オリジナルテレホンカードをプレゼント！



お問い合わせ先
〒107　東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
株式会社翔泳社　出版局GURU広告課
TEL:03-5467-3459

GuruGuru 資料請求FAX送付用紙記入例

GuruGuru 資料請求FAX送付用紙 FAX NO. 03-5467-0360 94年5号 GURU
株式会社翔泳社　出版局　PC-PAGE GURU 広告課行

- Q.1 ふりがな　きた あおやま なつこ
- お名前　北青山 夏子
- Q.2 性別　1）男 (2) 女
- Q.3 年齢　21
- Q.4 ご住所　1）会社 (2) ご自宅（ご希望の送付先に○をしてください）　港区 北青山 3-10-18
- Q.5 電話番号　03-5467-3459
- Q.6 会社（学校）名　青山女学院短大
- Q.7 所属部署（学部）名　家政学部
- Q.8 従業員数　1）10人未満 2）100人未満 3）1000人未満 4）1000人以上
- Q.9 職種　1）技術系会社員 2）事務系会社員 3）公務員・教員 4）クリエイター 5）理系学生 6）文系学生 7）その他［　　］
- Q.10 パソコンをどこで使用していますか　(1) 個人で使用 2）会社で使用 3）個人でも会社でも使用 4）使用していない
- Q.11 現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
  - ■ハードウエア　1）98(MS-DOS上) 2）98(Windows上) (3) Macintosh 4）DOS/V(PC/AT) 5）その他
  - ■具体的機種名［Quadra840AV］

Q.12 掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印を付けてください

	資料請求番号	会社名
A1	□156	アイシステム企画
A2	□045	アサヒシステム
A3	□050	飯山電機
A4	□039	エスエスケーベル
A5	□018	エプソン販売
A6	□027	加賀電子
A7	☑037	ギャガ・コミュニケーションズ
A8	□041	サーキットリンケージ
A9	□029	サムシンググッド
A10	□031	ジェイコム
A11	□SE	翔泳社
A12	☑011	ソニー・ミュージックエンタテインメント
B1	□162	ディスクユニオン
B2	□034	東京特殊電線
B3	□C02	日本ディジタルイクイップメント
B4	□C03	博報堂マルチメディアソフト事業室
B5	□033	ビー・ピー・エス
B6	□035	ビー・ピー・エス
B7	□C04	富士写真フイルム
B8	□081	MAP TOP
B9	□032	三井石油化学工業
B10	☑036	緑電子
B11	□043	メディア・カイト

●掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印をつけて下さい
●氏名のフリガナ、電話番号、ご住所の番地まで正確にご記入ください

GuruGuru 資料請求FAX送付用紙 FAX NO. 03-5467-0360

94年5号 GURU

株式会社翔泳社　出版局　PC-PAGE GURU 広告課行

- Q.1 ふりがな
- お名前
- Q.2 性別　1）男 2）女
- Q.3 年齢
- Q.4 ご住所　1）会社 2）ご自宅（ご希望の送付先に○をしてください）
- Q.5 電話番号
- Q.6 会社（学校）名
- Q.7 所属部署（学部）名
- Q.8 従業員数　1）10人未満 2）100人未満 3）1000人未満 4）1000人以上
- Q.9 職種　1）技術系会社員 2）事務系会社員 3）公務員・教員 4）クリエイター 5）理系学生 6）文系学生 7）その他［　　］
- Q.10 パソコンをどこで使用していますか　1）個人で使用 2）会社で使用 3）個人でも会社でも使用 4）使用していない
- Q.11 現在使用しているパソコンのハードウエアと具体的機種名をご記入下さい
  - ■ハードウエア　1）98(MS-DOS上) 2）98(Windows上) 3）Macintosh 4）DOS/V(PC/AT) 5）その他
  - ■具体的機種名［　　］

Q.12 掲載されている広告の製品、サービスに関する資料請求を希望される広告主の□に√印を付けてください

	資料請求番号	会社名
A1	□156	アイシステム企画
A2	□045	アサヒシステム
A3	□050	飯山電機
A4	□039	エスエスケーベル
A5	□018	エプソン販売
A6	□027	加賀電子
A7	□037	ギャガ・コミュニケーションズ
A8	□041	サーキットリンケージ
A9	□029	サムシンググッド
A10	□031	ジェイコム
A11	□SE	翔泳社
A12	□011	ソニー・ミュージックエンタテインメント
B1	□162	ディスクユニオン
B2	□034	東京特殊電線
B3	□C02	日本ディジタルイクイップメント
B4	□C03	博報堂マルチメディアソフト事業室
B5	□033	ビー・ピー・エス
B6	□035	ビー・ピー・エス
B7	□C04	富士写真フイルム
B8	□075	MAP TOP
B9	□032	三井石油化学工業
B10	□036	緑電子
B11	□043	メディア・カイト

SE Books

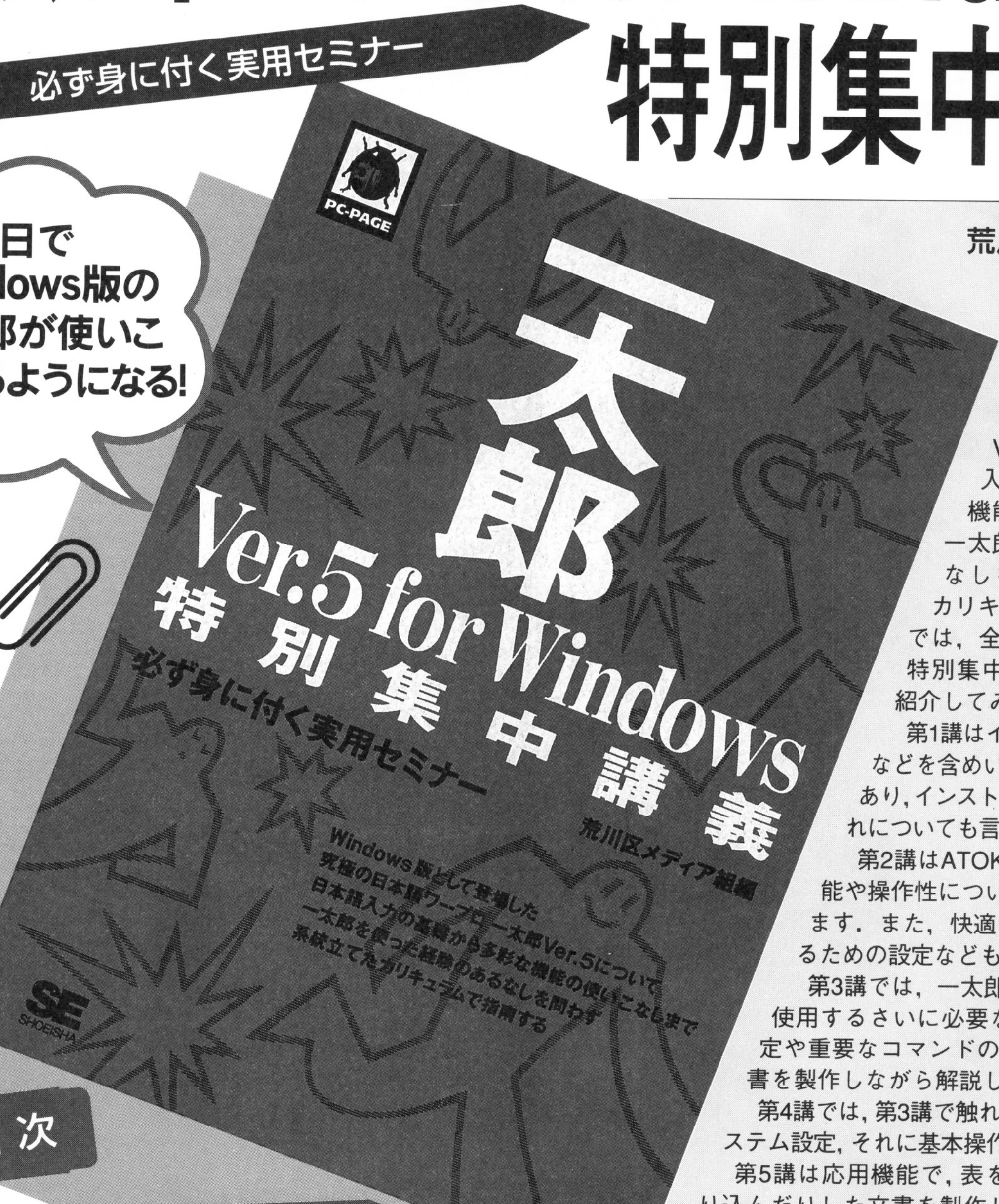
翔泳社の本

PC-PAGEシリーズ

一太郎Ver.5 for Windows 特別集中講義

必ず身に付く実用セミナー

1日でWindows版の一太郎が使いこなせるようになる!



荒川区メディア組編
定価1,500円
A5判264ページ

Windows版として登場した究極の日本語ワープロ一太郎Ver.5について，日本語入力の基礎から多彩な機能の使いこなしまで，一太郎を使った経験のあるなしを問わず，系統立てたカリキュラムで指南します．では，全部で6講からなるこの特別集中講義の概要を以下に紹介してみましょう．

第1講はインストールです．用語などを含めいくつか注意すべき点があり，インストールの仕方とともに，それについても言及していきます．

第2講はATOK8です．その優れた機能や操作性について，詳細に解説しています．また，快適な日本語入力を実現するための設定なども明示しています．

第3講では，一太郎Ver.5 for Windowsを使用するさいに必要な基礎知識，各種の設定や重要なコマンドの用法などを，実際に文書を製作しながら解説していきます．

第4講では，第3講で触れられなかった用語やシステム設定，それに基本操作を取り上げます．

第5講は応用機能で，表をつくったり、図を貼り込んだりした文書を製作していきます．また，サイドノートやビジョンといった特有の機能にも触れます．補講では、一太郎と、パソコンのOSを中心としたWindowsそれぞれの歴史について詳述しています．そこで明かされる歴史は日本のパソコン史そのものであるといっても過言ではありません．知的好奇心を十分に満足させます．この特別集中講義によって，まったくの初心者でも一太郎Ver.5 for Windowsが難なく使えるようになることは間違いありません．ぜひ受講を！

目次

SE SHOEISHA 株式会社 翔泳社　出版局販売課
〒107 東京都港区北青山3-10-18 北青山本田ビル
TEL.03-5467-0361　FAX.03-5467-0360

※定価はすべて消費税込みです。※翔泳社の本は全国どの書店でもお求めになれます。※図書目録をご希望の方は、官製はがきでお申し込みください。

〈資料請求番号SE〉

〈資料請求番号162〉

編集後記

次号大特集　平成のパソコン見栄講座

GURU第1次5ヵ月計画本号にて完了！
第2ステージ開始は9月8日！

パソコンメディア界に衝撃的なデビューをはたしたGURUは、当初からの予定通り本号において第1次5ヵ月計画を完了し、次号より第2段階に突入する。スピードが命のこの世の中、時代の先端を走るGURUは読者のことを親切に待ったりはしない。読者のみんなが追いつくころには、もう次のステップへ進んでいるのである。そこにはまたまたアッと驚く新展開が待っているので、期待してくれ。が、しかしである。人にやさしく地球にやさしいGURUは、また編集者にもまたやさしい。第2ステージをおひろめする前に、GURU編集部は2ヵ月間の夏休みに入るのである（笑）。はっきり言って日本人は働きすぎだ。そのなかでも雑誌編集者はとくに働きすぎだ。これからの編集者は、もっと優雅に遊んでお気楽に暮らし、その片手間に仕事をこなすくらいじゃないとダメなのだ。その実践第一歩として、GURU編集部は夏のバカンスに出かける。夏休みがあけて、GURU第2ステージを読者にお届けするのは9月8日。GURU第2ステージを待て。

STAFF'S VOICE

●窓のない部屋は居心地が悪い。たとえ日があたらなくとも、外の空気が入ってくるというだけでも、窓の存在価値はある。仕事の効率を上げるには環境の変化をおさえるのがいいらしく、窓をつぶしてしまうオフィスもあるそうだが、そんなところで働いていると息がつまるんじゃないだろうか。外の世界とつながっている、いつでも外に出ていける、そのことだけでもニンゲンはラクになれるのよ。たとえその窓がパソコンのモニタであってもね。（ら）

●月刊アスキーの5月号で桝山寛さんがGURUを見て「日本のデジタルカルチャーがこの程度のものでしかないんです」というようなことを話していましたが、どうも言葉が薄っぺらだよね。それよりもパチンコ必勝ガイドの成澤編集長が出まかせで話していた「人間には食欲と性欲とパチンコ欲がある」のほうがよっぽど説得力ある。というわけで、秋からのGURUは「食欲、性欲、パソコン欲」の追求をめざします。じゃまた。（rutland@twics.com）

●最近、ヒジョーに、ヒジョーに夢見が悪い。このままでは、精神衰弱になってしまう。あぁ早くこの時期が無事に過ぎることを望むだけだ。反省。
　ってわけで夏休みだ。夏休み明けるとイキナリ髪が赤くなったり、お腹が出ちゃったりするのは中学生ですが、GURUもまだ若いのでこの休みにどんな転機があるかは、私にはわかりません。でもきっと、不良にはなれずに、先生の言うことを良く聞くいい子ちゃんになるんだろうなぁ。（かおる）

●今月は大手パソコンメーカー管理職たちに忠告だ！　仕事場環境改善の余地がないか!?　古い考えのオジサンの下で働く若い技術者の嘆きをよく耳にするゾ。私の友人に、かつて一度もCD-ROMを見たことがないNECのハードディスク技術者とか、ビジネス用以外の娯楽系ソフトは経費で買えない三菱電機のソフト開発者とかがいる。一般人がどんどん流入してきてるこの世界なのにって…若い技術者たちは危機感を覚えてる現状をもっとわかってやれ!!（佐藤）

●ヒロコ・グレースの存在は不思議だ。タレントなのかモデルなのか。ジュリー・ドレフュスにはなりきれず、宮沢りえの道も選ばなかった。匿名性と顕名性の中間地帯をフワフワしている。あさましい女性週刊誌に取り上げられることなど、もちろん皆無。ただそこにいる、という感じ？　さて、『GURU』が夏休みを取っている間も、『GURU』は地下に潜伏して密かに進行する。くわしくはニフティのKGD00072までメールをください。（安健）

●とーとつですが、『パン喰ってパンク』。「クイズ〜、この人は誰？」♪なんでもイイから金をくれ〜。んでもって、♪お風呂に入れば弥勒になれる。それから、♪ダダダダダー！ピンク映画は誰のためっ。洋モノで♪ロブ・ア・パンクッ、チャチャチャ。あ〜ぁ。飽きてきた。書くことないんでやんの。全問正解のアナタ、将来は絶望視されています。1・2問解った正常のキミ、お友達になりましょう。音楽体験を聞かせてくれ。　NIFTY☆SGT 03467（$）

●日本のインディーズと言えば大阪のジャンクや東京のクラブ系（ほとんどメジャーになったけど）なんだけど、それ以外にもいいのはたくさんあって、NG3なんかは英米のギターポップ顔負けの音を聞かせてくれる。で、僕の最近のお気に入りはASSHOLE BLUSE PLAYERS と彼らが新宿JAMで毎月やってる『BRAIN WASH』。このイベント、日本のオルタネイティブ系がいち早くチェックできて、とても楽しめる。その方面が好きな人は必見だ！（寿）


(M.F)

1994年6月1日発行 | PC-PAGE GURU Vol.5
発行人◉長廻健太郎　編集人◉安藤聡
発行所◉〒107東京都港区北青山3-10-18　北青山本田ビル
株式会社　翔泳社　TEL03-5467-0361(販売)/03-5467-3777(編集)

GURU GURU スポーツ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

アジア野Q正伝 第5回【続・阿Q正伝】

文◉コモエスタ坂本

（前回のあらすじ）ドミニカ人投手ホセは、台湾統一ライオンズの恐るべき陰謀によって『阿Q』と命名されてしまった。3月20日の朝、阿Qが台南で先発との新聞報を読んだコモエスタ坂本は、急遽台北から台南へと飛ぶ。台南棒球場のマウンドには阿Qが——。

試合前から盛り上がる台南球場の時報鷹ー統一獅戦。5年目を迎える台湾職業棒球開幕後初の日曜とあってか、セレモニーが続く。その中で阿Qは黙々と投球練習を続けていた。しかし**ハタから見ても**コントロールが悪く、スピード的にも150キロ投手の面影がない。大丈夫か阿Q。

プレイボール。

阿Qは先頭の**曾貴章に**いきなりライト前ヒットを打たれ、さらに盗塁を許す。キャッチャーの悪送球でランナーは三塁へ。阿Qは制球が定まらない。二番バッターにも四球を与え、また盗塁。三番バッターも四球。

いきなりノーアウト満塁のピンチ。スタンドから起こる「**阿Q加油〜**（がんばれ）」の声。迎えるは時報の四番、廖敏雄だ。ここで我らが阿Q、見違えるように球速とコントロールを取り戻す。時報の打者のバットが面白いようにくるくる回り、三者連続三振。

…というのは嘘だ。野Qはそういった**エセ感動的な**スポーツドラマを許さない。現実の阿Qは廖敏雄にライト前へ2点タイムリーを打たれ、さらに犠牲フライでこの回3点を奪われる。結局阿Qは不調のまま4回6失点で降板。試合もダメ押しにダメ押しを重ねた時報が11ー3の大勝。

私はとぼとぼと、しかし急いで台南を後にした。翌朝には台北から日本へ帰国しなければならないからだ。本家の阿Q正伝が決してハッピーエンドでなかったのと同様、今回の旅も私に課題を残した。私は再び阿Qを見なければならないのだ。去年の8月、4試合を2完封2失点で4勝し、月間MVPを獲得した時のような**阿Qを**。

話は変わって日本野球だ。神宮球場で4月9日の開幕戦、ヤクルトー阪神を見た。台南球場とは大違いの寒さの中、日本野球も着実に**野Qへの道**を辿っているのを感じた。Jリーグに対する強迫観念のなせる業か、ウルトラC級（死語）の虚脱感を我々に与えてくれる。既に語り尽くされているかもしれないが、オリックスの鈴木・佐藤という日本人選手の登録名は、それぞれ「イチロー」「パンチ」となった。南海の外人、オーテンジオの登録名が「王天上」となった時以来の快挙である。そしてここ神宮球場でも一人の男が代打に登場した。スコアボードには「はた」のひらがな表示。かくして秦真司はヤクルトの新マスコット「つば九郎」とともに、「**はた**」としてリニューアルされたのだ。

かのように世界は脱力に満ちている。間抜けな世界に祝福あれ。ああ。





★阿Q 歴年戰績★

	出場	先發	後援	勝	負	救援成功	防御率
1992	7	4	3	1	3	1	6.26
1993	24	13	11	6	4	0	2.85
1994	5	3	2	1	2	0	6.41（至4月17日止）
計	36	20	16	8	9	1	3.80

WORLD TREND
[ポスト・シリコンバレーとなるか、ワシントンDCの〝ネットプレックス〟]
文◉日暮雅通

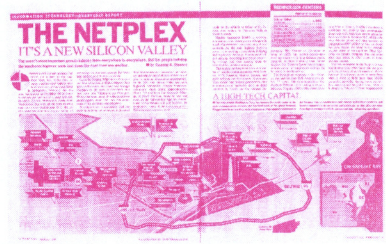
ハイテク企業の集まった場所といえば、アメリカでは今でも**シリコンバレー**がその筆頭だろう。腐っても鯛というか、いささか勢いが鈍ったとはいえ、ハイテク企業の数では依然全米一を誇っている。そのほかにこれまで有名だったのは、ボストンとルート128に沿った地域。シリコンバレーのライバルのように言われた時期もあった。

ところが、ここへきてにわかに注目を浴びている地域が、新たにひとつ。首都**ワシントンDC**を取り巻く、約30キロ四方のエリアだ。ヴァージニアとメリーランドの2州にまたがるこの地域が、なぜ重要かというと……あの**インターネット**がらみの企業や組織が数多くあるからなのだ。もちろん、ワシントンDCにはアメリカ政府のデータ・ネットワーク関連組織がかたまっているから、ここは一大ネットワーク産業・組織エリアといえるだろう。

そういう意味から、『フォーチュン』誌の記者などはこのエリアを〝**ネットプレックス**〟と名付けている。たぶん〝ネットワーク〟と〝コンプレックス〟(複合体)の合成語だろう(定着するかどうか…)。

知ってると思うけれど、インターネットはいわば「ネットワークのネットワーク」。中央にコンピュータがあるわけではないし、「インターネット」という名のネットワーク運営会社があるわけでもない。だから、企業や個人をインターネットに**「結びつける」**ことを商売にするビジネスが、アメリカでは急速に盛り上がりつつある。そうしたサービス会社をはじめとして、光ファイバー・ネットワークの構築会社など、インターネット関連の企業がこのネットプレックスにはたくさんあるわけだ。

先日、某出版社の編集者に「今年はインターネットの本を出すべきだろうね」と言ったところ、すでに**進行中**だと言われてしまった。あな恐ろしや、インターネット。



『Fortune』誌(4月号)の“ネットプレックス”特集。ネットワーク＋コンプレックスという造語がテーマに語られている



とにかく広告だか記事だかわからんカンジもナイス!! (£10)



猥雑ななかでも、このページはレトロでお上品なほうなんだな

文◉杉原賢彦

万国ワガマガmagazine
[『SKIN TWO』でバッドテイストをお勉強する]

昨年秋、**“バスト女優”ジェーン・マンスフィールド**のとってもカルトな映画『ザ・ワイルド・ワイルド・ワールド・オブ・ジェーン・マンスフィールド』が突如として日本にヴィデオでお目見えした、がたいして話題にはならならなかった(ついでに言っておくと、この映画の字幕を入れたのは、ほかならぬこの**わたし**だ)。ちょうどそのころパリでは、'60年代から'70年代にかけて一世を風靡したセックスとヴァイオレンスの巨匠、**ラス・メイヤー**の一連の作品(『Faster Pussy Cat, Kill! Kill!』etc.)がヴィデオ・リリースされ、話題となっていた……。

巨乳女優を主人公に、マッチョ・ヒーロー＆悪漢を交えたR・メイヤーのポルノ世界は、そのあまりのキッチュさゆえに、バッドテイストと呼ぶにふさわしいものだ。もちろん、『ワイルド・ワイルド…』の、J・マンスフィールドの世界もまた、ピンク一色に塗りつぶされたようなキワモノぶりを見せる。

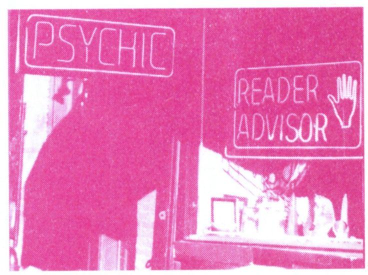
そして今月とりあげる**『SKIN TWO』**も、大英帝国が誇る、こうしたバッドテイストな衣鉢を受け継ぐ雑誌なのだ。

“LIFE'S A DRAG”特集号(このタイトル自体、かのロキシー・ミュージックの名曲「恋はドラッグ(原題：Love is a Drug)」からとっていることは疑いがないのだが……。ちなみに、この前号の特集タイトルは“NEW YORK BOUND”)、中身はボンデージファッションのオンパレード。ラバーものを中心に、ビニール、エロティック・ランジェリーと、なんでもござれの猥雑ぶりだ。この、統一性を欠いた猥雑さに、J・マンスフィールドやR・メイヤーの世界と同様のバッドテイストは生み出される。それはまさに、世紀末が抱える頽廃である、などというおバカなことをいうつもりはないが……。

同じテイストで勝負する洗練された『《O》』などとは対照的な、この**猥雑さ**(バッドテイスト)こそ、『SKIN TWO』の魅力なのだ。

GURU GURU ワールド

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION “GURU GURU FACTORY” FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION



こんないかがわしい〝ジプシー占い〟の看板が街角でよく見られる

NY EVERYDAY LIFE
[占い好きのニューヨーカー]
文◉田村明子

意外にもNY者はかなりの占い好き。マンハッタンでよく目に付くのが「ジプシー占いの看板」だ。ヨーロッパの**ジプシーの子孫**と自称する彼女たちは、タロット、手相、水晶玉などを使って悩みに答えてくれる。

もともと厳密にはクリスチャンにとって占いは**御法度**。神に全てを委ねるのが正しい信仰のありかたで、占いなどで将来を探るのは**悪魔の力**を借りていることになるらしい。とはいえ自分の人生がどうなっていくのか知りたいという好奇心は、万国共通のもの。ジョン・レノンが撃たれる前日に、馴染みの占い師が「明日は外出してはいけない」とアドバイスしていたという話や、元大統領夫人のナンシー・レーガンも占星術にこってワシントンの関係者を悩ませたというのもよく知られている。

さてこのジプシー占いだが、相談料はタロットで1回20ドル程度。なかには手相だけなら5ドルという安値を出しているところもある。そのくらいなら冷やかしにと行ってみると、大きな**落とし穴**が…。彼女たちの言うことはほぼ決まっていて、「あなたは頭も良いし人望もある。もともとの運勢はとても良い」と持ち上げておいて、「**けれども**あなたに嫉妬をしている人がいて、それが人生の障害になっている」とくるのだ。人間誰しもそう言われると、「さては…あいつか!」と心当たりはあるもの。こちらがひるんだ瞬間に、「私が相手の害意を取り除くお祈りをしたげるから**100ドル**出しなさい」とトドメを刺す。通常ならその手は食わぬと逃げ出すのだが、気が弱くなっていたりするとこれにひっかかるのだ。もっとも人生好調の時は、どんなに暇でも占いなどに飛び込んだりはしない。なぜこんなに詳しいかというと、恥ずかしながら昔**私も**間抜けにも100ドル持っていかれた一人なのだ。これをもっと組織的にやっているのが、日本でも流行している**新興宗教**ですね。皆さん、気をつけましょう。

GURU GURU ストリート

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

mode oracle
[ケイシーは野菜スープの夢を見るか]
文◎森澤美穂

健康管理もスマートになった。寿命は延びてる。でも日々の生活が著しく不自然なもんだから、ちまちまと「管理」しつつ、永らえているというわけだ。オリビア・ニュートンジョンの「フィジカル」のプロモビデオ。あの二つの文明的な身体（超肥満とシェイプ美人）がさぞや身にしみたか、米では史上に残るバカ当たりだった。日本でもビタミンバイブル的なちゃらちゃら系が蔓延して、薬局はドラッグストアになり、**カワイイ健康**・ダイエット食品が今日もディスカウントされていて楽しめる。だが、いやいや。いいもんは店なんかで売ってないよ〜。

健康雑誌や各種新書で飛び交う新しい健康法。踊りたくてマンマンのわりには、そういいもんはない。そんな私の定番は、ノストラダムス級の予言者の一人として殿堂入りしている**エドガー・ケイシー**だ。眠れる予言者・ケイシーは、催眠状態のトランスで無数の医療処方を残してる。むろん、森羅万象についての予言もあるけど、この「使える」処方せんは、彼を伝説の人物に押しこめてはおかないのだ。

一部では宗教視までされているケイシーのご本から比べると、日本の健康雑誌はもう奇想天外で凄い。誰もが一度は大笑いしながらハマった経験があるだろう。その健康雑誌周辺からの久々のビックヒットが「**野菜スープ**」だ。まずはあまりのシンプルさにけげんな顔。内容もほんとに無農薬野菜（ニンジン・ダイコン・ゴボウ・シイタケ等）を皮つきのまま煮出すだけ。たったこれだけで万病に効くのである。ここのとここういう食べ物関係は**体内浄化**の傾向だった。現代食の汚濁にまみれた身体を綺麗にしたいというような。栄養・滋養をとるなんて、体質改善と同じくらいとろくさいもんだと思われて、カプセルの中に閉じ込めて飲んでるに止まってたわけだ。

ところがそれも飽和状態の中、スープの簡単さ、しかして**天日干し**しいたけとダイコンの葉を手に入れなければというゲーム感覚、料理風のアルケミスティックな期待、**あふれる滋養**、野菜スープはどれもが新鮮だ。体内の触媒系の働きが片っぱしからぶっ壊れてる今、浄化のイメージだけでは、みんな気が済まないのだ。ケイシーは何て言ってるだろう？　私は食事に関するリーディングをひっくり返した。野菜スープ効能の目玉、肝臓系のリーディングを見ると、あったあった、ニンジンとダイコンの名前……スープじゃないけど（笑）。よく見ると野菜の煮出し汁の記述もある。なんか煮出し汁一つにリアリティ持たせられるって、ケイシーだよなぁ……。

後日、また健康雑誌を開くと、通販のコーナーに**ダイエットスリッパ**とヨモギローションに混じって、ヒマシ油とコットンフランネルがあった。げえ、これはケイシーの温シップ療法！　何で載ってんだよお（笑）。

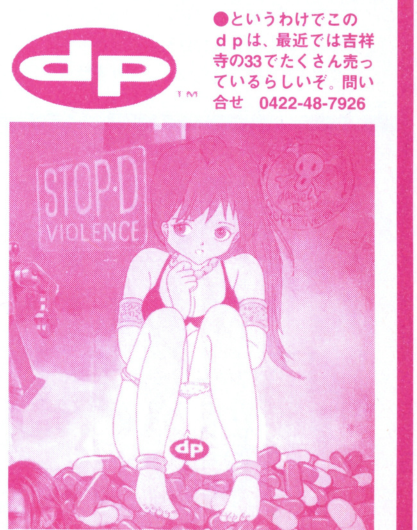


Smileys:EDGE
04[dp／データ・パンクス]
文◎NOW PRINTING FacX. 佐藤 大

近ごろ、クラブで**ヨナヨナ**していると目に入ってくるマジックワード。今月は《ｄｐ》というマジックワードがテーマ。ｄｐとは《ダニエル・プール》という人のイニシャル。そんなダニエルが何をしてハル人か、というと服のデザインして売っている人というのが正解。**なんだって**服を作っている人がテーマになるのかというと、彼の洋服の《機能》と深く関わっている。もともとクラブシーンでTシャツを中心としたファッションは、かなりスマイリーな意味合いが大きい。もともと音が大きくて暗いクラブでは、たまたま居合わせた言語の違う国の人々が同じ音楽で踊り、ハシャぎ、コミュニケーションを見つけようとしている。しかし、そんな中で深く話をしたりするというのは至難の技。ただ自分がどんな音楽に感動しているかはある程度、記号化することができる。ただ好きな曲で笑顔になって**声を上げる**というアピールから始まって、もっと複雑なアピールをするための手段もある。そう、それが最近のクラブ・ファッションの特別（スマイリー）な意味の正体。特にｄｐは、デザインはもとより、その素材に特徴があり、体温によって**色が変化**するインクを使ったり反射素材を使ったり、存在をクラブでアピールするための機能がふんだんに盛り込まれている。そのバカバカしい記号化には、《アキラ》や《内山亜紀》など日本のマンガの世界がマネされていたりする。そして、この文化を彼はカッコいいと思っているという愛（スマイリー）が感じられる。それに僕は圧倒されつつ、でも共感したのである。もちろんそれは、直接ダニエルさんから聴いたワケでも何かで読んだワケでもない。ここが重要。ただのキャラクター商品のコピーなら笑いの**ネタ**程度の服、しかしその服にｄｐという個人の名前が刻まれることによって、それはアイデンティティを掴む。まるでＤＪが、その個人の名前によって過去の膨大な他人のレコード音源を発掘し再構成してスターになったように、彼は自分の名前を刻み、**日本のマンガ**のマネみたいな女の子に特別の意味を持たせることに成功した。

将来、デジタルなハイウェイでは、個人が**一生かかっても**見ることの出来ないソフトウェアがいつでも簡単に見られる状態になるだろう。そこで必要になるのは、その膨大なデータを個人のアイデンティティで自信を持ってチョイスできる、ＤＪのような存在。それはまさにデータ・ジョッキー。そういう文脈でｄｐを考えてみると彼はどうやら、《データ・**パンクス**》であることがわかる。そして、最近のクラバーは彼のパンクぐあいにクラクラやられているのだ……。

というわけで考えるとこの連載、絵文字、仏像、フライヤー、落書きと一見繋がりのないようなストリートモノばかりを紹介してきた。しかし、その背景にあるのは、すべて《**気持ちの記号化**》であることに気付く。そしてそれはスマイリーの存在の根源である。



●というわけでこのｄｐは、最近では吉祥寺の33でたくさん売っているらしいぞ。問い合せ　0422-48-7926

※東京ゲーマーズナイトグループが、6月18日(土)、渋谷クラブ円山にて行なわれます。22:00スタート予定。

月刊“週刊誌”
[GW明け各週刊誌の死に体]
文◉松沢呉一（まつざわくれいち）



GURU GURU ゴシップ
COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION “GURU GURU FACTORY” FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

ライター稼業で食っていくのは難しいことじゃないのだが、向き不向きで言えば、私はプロのライターに能力的にも性格的にも全然向いていないことを一昨年悟った。何年もライターをやってから悟るようなこっちゃなく、一生悟らない方が**幸せだった**かもしれないが、悟ってしまったものはしょうがない。そこで昨年から店員人生を歩み始めている（高円寺にあるガロ・ショップ「タコシェ」に週1、2出ている）。

まだ店ではまるっきり食えないので、相変らず商業誌に原稿を書いているが、とっととライター業を**廃業して**趣味で原稿を書いていきたいと思っている次第だ。

さて、先日店員をやっていたら、GURUを読んでいる週刊新潮の編集者が客としてやってきた（それまで面識はない）。私が記憶する限りこの連載で週刊新潮を取り上げたことは一度もないのではないか。何故かと言えば読まないからだ。定期購読している週刊金曜日も取り上げたことはないが、こちらは読んでいる人が少なく、馴染みがないだろうと配慮してのことである。女性誌を含め、一通りどの週刊誌も特集によって買う可能性があるのに、週刊新潮と週刊読売はまずは買わない。ここで取り上げた記憶がないばかりでなく、**買った記憶さえない**。だって、面白い記事が出ているとは思えないんですもの。

しかし、これではお客様に申し訳がない。そこで、**お客様サービス**の一環として、清水の舞台から飛び降りるような決死の覚悟で週刊新潮を買ってみた。

しまった、買うんじゃなかった。清水の舞台から飛び降りて、首の骨を折ったようだ。中を見なければ褒めようもあったのに、知ってしまった以上褒めるわけにはいかない。前々号に書いたように、どこもかしこも同じようなライターを起用している中、他誌と連載陣がダブっていないことと、これほど**ジジ臭い雑誌**は他にないことで差別化には成功していることを無理やり評価しておくとしよう。

しかしゴールデンウィーク明けの週刊誌は、週刊新潮に限らず、どれもこれもテンションが低い。ゴールデンウィーク中、旅行に行ったり、家族サービスして疲れ切り、すぐに仕事に戻れと言われてもそりゃ無理ってもんだろう。

ゴールデンウィーク中の大きな事件と言えばセナの事故死（5月1日）だが、ハナっからF1に興味のない私は、直接の知り合いでもないのに泣いている人たちの姿を見て、セナ・ファンは**尾崎豊ファン**と同じなんだなぁ、来年の5月1日には、イタリアのイモラに集まってギター弾いて歌ったりするんかなぁと思ったりする程度の感慨しかなく、テレビで報道されていたもの以上のことを知りたいとも思わない。

テレビ以上どころかサンデー毎日（5月22日号）などでは、テレビでさんざん否定されていた「ハイテク装備禁止が事故を招いた」という話をやっていて、「音速の貴公子」「地上最速の男」の死を報道する側のスピードは**亀の如く**である。

このサンデー毎日の表紙には「独占　島田陽子全告白」との大きな文字が刷られていて、ちょっとは期待したのだが、話題の借金やNHKとのトラブルの話なんぞには全く触れられておらず、「愛する男性がいないとダメ」なんて話を延々とやっている。女性誌だって、もうちょっと意地悪だし、もうちょっと取材するもん**ですぜ**。まっ、サンデー毎日は、年中、ゴールデンウィーク明けのような雑誌だから、いつものペースを保っているってことだけど、これじゃあ、週刊新潮、週刊読売の仲間入りする日も近そうだ。

この他、どの週刊誌も読みがいがなく、ゴールデンウィーク中、ほとんど仕事をしていた私からすると、同情する気にもならない。

結局、ゴールデンウィーク明けで一番面白いのは、週刊朝日でやっている松本人志の連載「オフオフ・ダウンタウン」ですな。あれだけは、いつも変わらずテンションが高い。

というわけで、私が言いたいのは、休み明けは緊張を保つのが難しいとの警告だ。**GURUも**気を付けていただきたい。



イラスト◎しゅりんぷ小林

スキャンダラスなお隣りさん
[熱いパッションの見守るなか]
文◉水野令子

公衆便所！と聞いて何を想像するか。無論、いたずら書きだ。

最近の公衆便所には少ないそれを探しに、都内の便所をまわってみた。上野、新宿、浅草、うぐいす谷、日暮里……駅はもちろん、公園も。場所で考えるとありそうだが、実際あったのはそのうちの3割。

落書きはたいてい、便座に腰掛けた高さに、女の子文字で小さく『○○クン大好き』とかツマンナイもんが多いのだが、そんな中で群を抜いていたのはやはり変態さんだった。

彼らは、その**熱いパッション**を文字に憑依さすかのごとく、太い筆記用具で高い位置に書く。だいたいフツー、油性の極太ペンなんて持って歩かないだろう。その辺から意気込みの違いが伝わってくる。彼らの魂の叫びの一例を挙げてみよう。

場所は浅草仲見世通りの男女共同トイレ。「女性のウンコが食べたい。女性のオシッコを飲みたい（中略）排泄したての**ホカホカ**のが食べたい　どうかお願い食べさせておくれ（後略）」……コレは極太ペン、赤と青の2色使いで**ドア一面**にぎっしり書き込まれていた。「ウンコ」部分が赤だ。ハッハッハ……ゲー。

なぜ汚いトイレは入りづらいのかというと、不潔だから、だけではない。彼らのパッションに**負けてしまいそう**だからだ。

ドア一面に書かれたギシギシとした文字は、彼に代わってこちらの排泄の様子を眺めているよう。彼はひょっとしてここでオナニーこいたかもしんないし、この床に落ちているウンコは彼のもんかもしんない……。

彼の文字からは、なんか、そういうことを想像さすような**強力なオーラ**が放たれているのだ。用を足さずにただ落書きを写しているだけの私でも、一刻も早く逃げ出したくなったぐらいだ。ましてや、下半身をむき出しにするという無防備な状態では彼らの魂の叫びのエネルギーに勝てるはずないではないか。

そういうわけで女は、汚いトイレを恐れるのだ。

今月はコレだ！【見てしまうことの恐怖と快感】

文◉江戸木純

幼い頃、近所のおばあさんの立ちション場面に遭遇してしまったときの衝撃のように、別に見たくもないのに見てしまうことがある。とくに、近年異様な肉体露出度とともにバカ率が急上昇している深夜のテレビはそんな危険に満ちている。なかでも、メガトン級の情けなさで迫る『HIP』（テレ朝深夜）などに出会い頭にチャンネルを合わせてしまった時は悲劇だ。たいして可愛くもない女の子がチープなCG画面をバックに水着で間抜けなことを喋りまくる、オリジナリティも情報的価値も知性もまったくない番組に**やり場のない怒り**が込み上げ、フラストレーションが増加することは確実、現在この番組が日本の夜の犯罪増加に貢献していることは間違いない。しかし、もしザッピングの途中に『プロゴルファー織部金次郎』が出てくれば誰もがすぐにチャンネルを変えられるのだが、たいして可愛くなくても水着の女の子で映っているとどうしてもチャンネルを変える手が止まってしまう。そんな**ザッピングの法則**を考えると『HIP』の戦略もあながち間違いではないといえなくはないのだが、どうでもいいや。

一方、『ジュリアナ・ライブ』（テレ東・木曜深夜）はその番組名の時代錯誤的バカぶりから察する以上に、内容も眩暈がするほどくだらないのだが、そのバカさ加減の中にはどうも確信犯的演出が見え隠れしている。私が見た回はワイルドブルー横浜で素人男女各5人に飛び込みと波乗りをやらせてキングとクイーンを選ぶというコンテストで、それをウエストコースト風の**超アメリカンな**編集&ナレーションという日本の番組離れした見せ方で見せる趣向なのだが、なにしろ参加者のレベルも競技の質も尋常じゃなく低いのだ。制作サイドにギャグ狙いの冷めた意図がない限り、この時代にこれだけカッコ悪い出演者を集められるハズがない。まだ1回しか見てないのでその本質はわからないし、見ようが見まいが何の毒にも薬にもならないのも事実だが、とりあえず注目したいアホ番組といえる。ちなみに、『トゥナイト』（テレ朝・5／12深夜）や『CONFIG SYS』（フジ・6／7深夜）等でいきなり江戸木純と遭遇してしまった人々の悲劇については、ただただ心からお悔やみ申し上げるしかない。

映画でもよく、見たくもないものを見てしまうことがある。でも、実は先日肉親や親戚に不幸が続き、見たいものも見たくないものも含めほとんど試写を見られなかった。とくにスティーブン・セーガルの最新作『沈黙の要塞』は見たかった。劇場でフォローするのだが、試写で見逃した映画が多いとこの作業がたいへんなのだ。ハッキリいって、試写を見てないコラムなんて魚河岸が休みのときの寿司屋みたいなものだが、そんななか、見ることができたその数少ない映画では不思議にも「見てしまうこと」自体が描かれていた。

1本はマデリン・ストウ主演のサイコ・サスペンスで、その名もズバリ『瞳が忘れられない～ブリンク』。ストウ扮する盲目のミュージシャンが角膜移植によって視力を回復した直後、殺人犯の顔を目撃してしまうが、彼女は見たものが翌日にならないと認識できないという後遺症があった…というお話。怖がるというよりもストウの美しさを見る映画、透き通るヌードが瞳に焼き付くこと請け合い。蛇足だが字幕に「**いいパイオツ～**」なんていう死語的迷台詞が出てきたのも忘れられない。

もう1本は韓国で記録的大ヒットとなった巨匠イム・グォンテン監督の文芸作品『風の丘を越えて／西便制』。伝統芸能パンソリをモチーフにしたこのパワフルな映画では、いい声を出させるために、主人公の少女が父親の手で盲目にされてしまう。その「そこまでやるか！」がいかにも韓国映画的だが、だからこそズシンと効いて来る力作だった。



▲『沈黙の要塞』

GURU GURU ヴィジュアル

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER

COMING SOON

スネーク・アイズ 監アベル・フェラーラ 出ハーヴェイ・カイテル／マドンナ／ジェームス・ルッソ
〔93年／アメリカ／ギャガ・コミュニケーションズ配給／ヴィスタ・サイズ／108分／6月下旬公開／シネ・ヴィヴァン・六本木〕
●『ピアノ・レッスン』『バッド・ルーテナント／刑事とドラッグとキリスト』『プレイデッド』と出演作が立て続けに公開されるハーヴェイ・カイテル。今回はサディスティックな映画監督役。

ギルダ 監チャールズ・ビダー 出リタ・ヘイワース／グレン・フォード／ジョージ・マクレディ／ジョゼフ・カレイア
〔46年／アメリカ／日本ヘラルド配給／111分／7月8日（金）～21日（木）／銀座文化〕
●第二次大戦末期のブエノスアイレス。暗黒街の男とその妻、流れてきた男の三角関係と、ナチスのスパイ活動を描く。「ハリウッド・ビューティー」と題して往年の女優の作品を連続上映。

フィアレス 監ピーター・ウィアー 出ジェフ・ブリッジス／イザベラ・ロッセリーニ／ロージー・ペレス／トム・ハルス／ジョン・タトゥーロ
〔94年／アメリカ／ワーナー・ブラザース配給／122分／7月上旬公開／シネマミラノほか〕
●航空機の墜落事故で生き残ったマックスは、同じ事故で赤ん坊を失った女性を励ますが、自分の精神状態には異変が生じる。航空機事故の模様がリアルで、今の時期にはちょっと酷。

レニングラード・カウボーイズ、モーゼに会う 監アキ・カウリスマキ 出レニングラード・カウボーイズ（マッティ・ペロンパー／カリ・バーナネン／アンドレ・ウィルムス）
〔94年／フィンランド／シネセゾン＋パルコ配給／94分／7月下旬公開／スペースパート3ほか〕
●マネージャーが「自分はモーゼの生まれ変わりだ」と主張、レニングラード・カウボーイズを故郷に連れて帰ろうとする。今度はメキシコからポーランドへ北上する旅が始まった。

ミュータント・ニンジャ・タートルズ3 監脚スチュアート・ジラード 製レイモンド・チョウ 出エリアス・コーテアス／ペイジ・ターコウ／スチュアート・ウィルソン／サブ・シモノ
〔93年／アメリカ／20世紀フォックス配給／96分／7月下旬公開／銀座シネパトスほか〕
●レオナルド、ドナテルロ、ラファエロ、ミケランジェロの4匹のタートルズが、こんどは1603年の戦国時代の日本にタイムスリップ。悪徳大名やイギリスの武器商人と戦うんだって。

ツイスト 監ロン・マン 出チャビー・チェッカー／ハンク・バラード／ディー・ディー・シャープ／ジョーイ・ディー／グラディス・ホートン／チョーリー・アトキンズ
〔92年／カナダ／ヘラルド・エース＋日本ヘラルド配給／ヴィスタ・サイズ／パートカラー／78分／7月25日公開／新宿武蔵野館にてレイトショー〕
●CD-ROM『Poetry in Motion』『Comicbook Confidential』を作ったロン・マンの作品が日本ではじめて劇場公開される。記録フィルムにインタビューを交えた、ノリノリフィルムだそうだ。

多摩市のこじまさきさんよりハガキが到着した。アイドル渡辺典子が茶髪、ヤンキー系メイクで暴れ狂う『積木くずし』（東宝83）。娘がグレて家庭が崩壊したことを、安易にもビルが崩れ落ちるシーンで表現。当時、映画館で見たこのシーンがあまりにも妙で今でも記憶に残っています、とのこと。『積木くずし』の脚本は、巨匠新藤兼人。この人が監督した『濹東綺譚』（東宝91）でも、男と女の一番おいしいシーンで、突然SLの蒸気がシュー、続いて客車がガシャンと連結。素直に激しいエッチを期待した観客はガックリ。

細部の㊫もオモロイけど、映画そのものが㊫なのが一番。真面目であればあるほど㊫が際立ってしまう、そんな映画を大いに笑おう。

今回は、あの和久井映見が高校生（セーラー服とポニーテールが似合うぞ）に扮した『ぼくと、ぼくらの夏』（東映クラシック90）を。夏休み、クラスメートの女の子が突然自殺。その真相を究明せんと、テキヤの娘・麻子と刑事の息子・春（しゅん）がコンビを組んで、独自の調査を開始する。**はずなのだが**、麻子は早朝から春の家を訪れ、掃除をしたり、かかってきた電話に対応したり、友人の自殺はどうなったと思わせる世話女房ぶりを発揮。おまけに春のGFからの電話に嫉妬、「傲慢で無神経」とののしって、朝っぱらから他人の家で泣きわめく。が、なぜか2人は徐々に恋人関係に。自殺捜査の名目で湖や縁日でデートを重ねると、双方の親も2人の恋を応援する。追いうちをかけるように、春の父親（蟹江敬三）も事件の捜査中に知り合った息子の担任の美人教師（斎藤慶子）に熱をあげまくる。そもそもこの父親、本当に刑事なのかと思うくらい仕事をしている雰囲気がなく、朝出かけたと思ったらすぐ帰ってきて、家でゴロゴロ。美人教師とのデートが不完全燃焼に終わり、酔っぱらったこの男、息子に「自殺したクラスメートが妊娠していた」というただならぬ秘密を漏らし、「犯人はお前だな」と何の脈絡もなく唐突に詰め寄るかと思えば、息子に担任とのことをひやかされて**照れまくる**。離婚した妻からは「何も考えていない無気力父子」「趣味で刑事をやってる」と見事に的を得た指摘をうける始末。美人教師もなぜか夜はFM茨城でDJとして活躍。女子高生のHマンガ家なんてのがいるくらいだから不思議じゃないけど、生徒の追悼の歌を自分の番組で流すとは…。少女の自殺の謎をめぐって、さまざまな人間が右往左往するのに、なぜか全員、自分の恋愛に夢中になって、自殺のことは二の次、三の次。これでは少女の霊も浮かばれない。

〝タイガース・メモリアルクラブ・バンド〟なる副題がついているからといって、10代の高校生が**かまやつひろし**のライブをビデオに録画して熱狂するのも何か変だ。宅麻伸のブルセラ・ロリコンぶりも一見の価値あり。

㊫ビデオを探せ！
【和久井映見の知られざる過去】
文◉森本涼子

GURU GURU ヴィジュアル

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

テレビと通信の狭間で
【笑点転じてヒロコ・グレース】
文◉コモエスタ坂本



GURU2号で、あるパソコンネットの『笑点の焦点』という会議室を取り上げてみた。日曜の夕方ファミリー文化におけるシーラカンスのような「お笑い」番組に対して、どうしてこれほどまでに「入れ込む」ことのできる若いネットワーカーが多いのか、と思っていたからだ。

私はその後も、この電子会議室と『笑点』のウォッチングをずっと続けているのだが、笑点ワールドの状況は表面的には全く変わっていない。円楽は円楽であり、歌丸は相変わらずハゲネタであり、**こん平は声がでかい**だけだ。

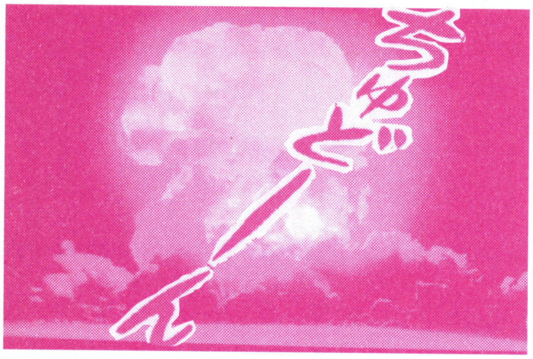
しかしその中にも微妙な差異や変動を見いだす一群のネットワーカーたちに、私は教えられることがあった。確かに『笑点』という番組は完結した一つの小宇宙に過ぎず、その中の問題を論じることは重箱の隅をつつく作業にほかならないのだが、小宇宙（ミクロコスモス）は大宇宙（マクロコスモス）の構造をすべて併せ持っていることを考えると、この作業はひょっとするとマクロコスモスそのものを照射しているのではないかと思うようになったからだ。

そう考えると、笑点ワールドで起こる小さな事件の意味が見えてきた。例えば、『円楽・歌丸人形問題』だ。笑点のオープニングとエンディングには円楽と歌丸の人形が登場する。一見CGなのだが、**実は人形だ**。それにしても、何故円楽と歌丸だけなのだろうか。また『円楽ボケ論争』では、その論題を払拭するかのように、朝日新聞に以下のような記事が掲載された。新宿パークタワーが都庁に遠慮して、1メートルだけ低く建設することに対するコメントである。「落語家・三遊亭円楽さんの話　まあ、何かと煙は高いところに上りたがるといいますし、都庁もあたりを睥睨（へいげい）したいんでしょう」。さらに『楽太郎火消し事件』は、**ウナギ店で飲食中の**楽太郎が、「防災番組の経験」を生かして火事を消し止めたという話だ。

これらの事件の裏の意味を逐一解説するスペースはない。しかし嗅覚の鋭い諸君であれば、根底の意味を探ることができるだろう。各自考えてくれ給え。それにしても侮れないぞ、『笑点』。

話は変わって**ヒロコ・グレース**だ。ヒロコ・グレースとは何者か？　これ以上の命題はない。私と私の仲間たちは、『笑点の焦点』会議室をウォッチングするホームパーティー（HP）をNIFTY－Serveで開いていたのだが、このHPがこのたび、『ヒロコ・グレースHP』としてリニューアルすることになった。興味がある人は、NIFTYの**GHA00112**まで電子メールをくれ給え。これはヒロコ・グレースのファンクラブではないが、そうであっても構わない。謎のハーフ、ヒロコ・グレースを追え！

ドクター・ビースティーの「これは現代美術ではない」4 [芸術は爆発、ほんとうにそうか？]



ちゅどぉぉぉーん。今月はのっけから爆発だ。「芸術は爆発だ」と言ったのは岡本太郎だが、今や爆発が芸術なのだ。たとえば火薬をつかったランドアートで知られる蔡國強（サイ・グォチャン）は、中国の砂漠に10Kmの導火線の炎を走らせて万里の長城を延長したりと、とにかくスケールがでかい。見るほうは、もうこれがアートなんだか花火なんだか、美しいんだかオメデタイんだかわからないくらい圧倒されてしまう究極の体感アート。「この爆発のエネルギーは光になって宇宙空間に放たれ、いつか地球外生命体にキャッチされるはず」と蔡はいう。もはや美術館に収まりきれない未来型のアートだ。

ところで漫画で爆発を表わす擬音の「ちゅどーん」って、いったいだれがいつ発明したんだ？　少なくとも20年前にはなかったよ、手塚治虫の作品は「ドカーン」とか「ズドーン」だったもん。一説によれば高橋留美子の『うる星やつら』が最初だったとか。でもドクターの記憶によれば田村信のほうが早かったぞ。いやいや、「ちゅどーん」はもともとアニメの効果音から生まれたもので、ミサイルの着弾した瞬間が「チュッ」で、その後に爆発音の「ドーン」が来るのだというマニアックな分析をしてくれた人もいた。初期アニメファンのだれかが同人誌でそれを使い始め、やがてアシスタントのネットワークを通じて高橋留美子作品に採用されたというのがもっとも真実に近そうなのだが、だったらその無名の創始者よ、今こそ名乗り出てきてほしい。あるいは、夏目房之介さん、いっしょに「ちゅどーん考古学会」設立しませんか。でも着弾音なんて実際には聞こえないのだから、正確には「チュッ」は擬態語で「ドーン」が擬音語だよな……そんな解釈まで至ったところで強烈な類似に気がついた。擬態接頭辞＋擬音語の「ちゅどーん」は、じつは「ピカッ」と光って「ドーン」と来る「ピカドン」と同じ構造をもったオノマトペ（言語学で擬音語や擬態語のこと）なのだ。さてここからが本題だ。来年1995年が核兵器誕生50周年だって知ってた？　もちろん広島・長崎原爆投下からもちょうど半世紀。ちなみにアインシュタインが核エネルギーの基本理論を発表したのが1900年だったそうだから、20世紀ってやつはつまり、前半はその実用化にあけくれ、後半はその廃絶に懸命になって、まだ実はぜんぜん全廃できないという悲しくも愚かな愛すべきセンチュリーなのだ。未来人に軽蔑＆大笑いされることはまちがいない。

まあそんなこともあって、今年の夏から来年にかけて、なんだか核実験のキノコ雲の映像がキテイルらしい。ポストカードや写真集の出版も準備されている。たしかにその映像はハードコアでローファイな20世紀末にマッチした不気味な力をもっている。怖いとか美しいとか単純な形容詞では言い表わせないエネルギーの塊。ぼくたちはただその光の前に無言になるしかない。キノコ雲はもしかしたら人類が作りだしたものの中で最大の、許されざる彫刻作品として20世紀を象徴するのかもしれない。

1945年から80年代までの世界各国の地上核実験のキノコ雲を集めた異色の写真集『アトムの時代』は6月末に美術出版社（☎03-3234-0545）から刊行予定。フルカラーで見る「ちゅどーん」の連発できみの平和への愛をもう一度確認しよう、20世紀が終わる前にね。

GURU
アート
COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX

[ラブリーな体験型アート]
文◉小島友見子

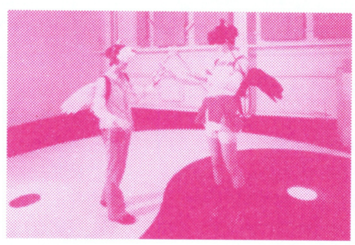
「体感チャンネル」というコーナーを、本誌上で４回に渡って連載を勤めた八谷和彦くんの初個展がいよいよ始まったぞ。

ハチヤ君のこれまでの活動は「SMTV」というビデオ・アクティブユニットで、コミュニケーションをテーマに作品を制作、発表してきた。中でも昨年の８月にレントゲン藝術研究所で開催された「Inter Discommunication」展での出品作品「視聴覚交換マシン」と、光を透す「ランページ」（スケートボードで跳ぶためのU字型のジャンプ台のこと）は幻想的な印象を与えながらも鮮明な記憶を残した。その透明なランページの上をスケボーで滑る男子たちはヒーローと化す。──アレレ、確かココは展覧会場だったハズ？　すごいことになっちゃってるぞ。ワンナイトのエキシビションだと聞き、ますます瞳を輝かせて、かぶりつきの場所から遊戯の一部始終を見守る。それは、泳ぐために求めたプールやテニスをするために出向いたテニスコートに対して覚えた興奮よりも遥かに欲情させられる出会いとなった。

待てど暮らせど誰も造ってくれなかったこの“イカすランページ”は、シビレをきらしてハチヤ君たちが自ら制作してしまったとか。ただ、実際にスケボーを乗りこなせるひとが少なかったせいか、せっかくの体験するアートにおあずけを食らってしまったひとが多かったのが残念。その点も踏まえて今回の展覧会「Over the Rainbow」で発表される新作は、さらに遊びの要素が拡張され、みんなが楽しめる形態の作品となって登場する。

「Over the Rainbow」についてハチヤ君は言う。「やってみないと理解出来ない体験型の作品です」そっ、そうか。未体験のあたしの説明は準備体操がわりだけど、完璧な虹と不完全なコミュニケーション、臨死体験などをモチーフに、ラブリーでピースフルな作品“虹の出る巨大なブランコ”がＰ３の会場にインスタレーションされるようだ。そしてあたしたちはまんまと、大人用のブランコを体験することになっている。１人１色として虹色をつくる７つのブランコが上手く揺れた時、はじめて虹が出せるそうだ。なるほど、でもこれは、漕げば漕ぐほどそれぞれが独創的な世界へとトリッピングしてしまい、きっとコミュニケーションなんて図っている場合じゃなくなりそうだよね。この虹はコンピュータを使って造り出されるから、びしょぬれになったりはしないけど、動きやすい服で来て欲しいとのこと。また、期間中の毎週土曜日にはイベントがてんこ盛り！　14時〜18時は、お互いの見ているものが交換され、相手の立場に立てちゃう？　というアノ「視聴覚交換マシン」の体験会が同時開催される。そしてその後18時からは、11日はデラウェア・メガハッピーナイト、18日はEXPO＋中ザワヒデキ・ヘアライブ、そして最終日の25日はクロージングパーティーなどが予定されているから要チェックチェック。

●八谷和彦展『Over the Rainbow』
6/25まで P3 art and environment
新宿区四谷4-34 東長寺地下
☎03-3353-6866





撮影：松蔭浩之

コミック

聞き捨てならぬ『美味しんぼ』の矛盾
文◉福田正夫


『美味しんぼ㊺』作・雁屋哲／画・花咲アキラ 小学館／500円

おいおい、こんな暇な新聞社あるはずねぇだろとか、既に「無能」を通り越して**「狂人」**と化してしまった感さえある文化部の副部長を見て、こんなバカな奴いるわけねえよなどとどうでもいいことに笑いつつ、しかし連載開始からはや10年、遅々として進まない**「究極のメニュー」**作りを隔靴掻痒の面持ちで眺め続けていた読者も多かろう。おまけに山岡士郎と栗田ゆうこは婚約するわ、山岡と海原雄山の父子対決も和解の兆しを見せるわで、ああついに、とうとうこの壮大なる「教訓グルメ漫画」も大団円を迎えるのかと匂わせながらも、しかし実際なかなか終わらないんだわ、これが。

「食は三代」との言葉もあるように、海原雄山から山岡、そして山岡の子供へと三代受け継がれて初めて「究極のメニュー」は真の完成へと到る、つまりひょっとすると孫の代までこの漫画は続くのではあるまいかという恐れにも似た天文学的推測はさておき、そもそも山岡夫妻に子供が生めるのかという疑念は始終つきまとう。というのもこの夫婦、きっと今流行りの**「セックスレス」**に違いないと睨んでいるからだ。大体だね、10年間も2人で行動を共にしていて、女の方からもサインがビシバシ出ているというのに、山岡よ、お前はなぜ押し倒さんの? **それでも男か!** 栗田も栗田だ。入社してから10年間まったく男っ気なしなんて、セカンドバージンにしては長すぎるぞ!（案外処女だったりして…）

きっとこいつら、性欲より食欲のほうが勝ってるんだろうなあ。たとえベッドインしても、乳首を吸いながら「まったりとコクがある」とか、もっといろんなとこ舐めながら「はんなりとしたいい甘味が出ている」とか言ったりするんだろうなあ。そんでもって夜明けのコーヒー飲む時も「これは**豆選び**から始めて…」とかひとしきりウンチクたれたりするんだろうなあ。いや、きっとそうだ。そうに違いないぞ。しかしそんな夫婦生活って幸福なのかねえ。この2人には幸福なんだろうなあ。食欲も性欲も快楽追求という意味では同じか。そろそろ謎本が出てもおかしくはないハズだが、さてはこの漫画、奥が深いと見た。

今月の5冊



『つげ義春全集⑧』
つげ義春／筑摩書房／1880円
映画化もされた傑作「無能の人」を収録した〝寡作の人〟つげ義春の貴重な近作集。「ねじ式」の頃の鮮烈さは影を潜めたが、素朴さのなかにも芸術性を感じさせる異能ぶりは健在だ。エッセイを集めた最終巻⑨も発売中。



『潤二の恐怖夜話① うめく排水管』
伊藤潤二／朝日ソノラマ／400円
「ポスト楳図かずお」の呼び声も高い鬼才の最新ホラー短編集。好きな少女に冷たくされた醜男が少女の家の排水管に忍び込んで復讐する表題作をはじめ、着想の奇抜さは群を抜いている。心底怖い思いがしたい人にお勧め。



『蜜の味④』
作・楊愛蓮 画・美里繚子／光文社／530円
凄い。強烈。空前絶後だ。この物語はSMという暗黒の快楽を聖なる愛の彼岸へと連れ去ってしまった。愛を貫くためにあらゆるかぎりの陵辱に耐える女の痛ましくも健気な姿に、全読者の世界観は根底から覆えされるだろう。



『江戸むらさき特急②』
ほりのぶゆき／小学館／980円
表紙を見ただけでなんとも気が抜ける。ページをめくるたびに覚える脱力感が、やがて恍惚の深みにハマりだしたら、もうあなたはこの漫画の中毒者。麻薬のような時代劇ギャグの集中砲火を浴びて、いざラリパッパじゃ!



『ゴーマニズム宣言③』
小林よしのり／扶桑社／700円
世に言われるほど過激でもないと思うのだが、この程度の思想を大騒ぎして社会問題化してしまうところに今のマスコミの無知無能ぶりが見え隠れする。「ガロ」掲載の問題作「カバ焼きの日」が収録されているのは嬉しいが。

まんが殿堂入りの夢のあと [ここいらで“マンガ謎本”をトータルに考えてみよう]
文◉鶴見済


火付け役『磯野家の謎』の続編『磯野家の謎　おかわり』。おかわりなんかしたくないっ!?

いったいマンガの〝**謎本**〟っていうのは、どのくらい出てるんだろうか?

まず謎本のネタにされたマンガを有名なところから挙げてみると『サザエさん』『ドラえもん』『ちびまる子ちゃん』『クレヨンしんちゃん』『ドラゴンボール』など。このクラスなら**研究に値する**といえよう。もう少しマイナーになると『スラムダンク』『幽霊白書』『YAWARA』『らんま1／2』『笑ウせぇるすまん』『パトレイバー』『パーマン』『釣りバカ日誌』『ゲゲゲの鬼太郎』『天才バカボン』『じゃりん子チエ』『課長　島耕作』『少年アシベ』あたりが出てくる。まあこのクラスでも、どんな謎があるのか**多少は**気になる。ところが『はじめの一歩』『ああっ女神さまっ』『白鳥麗子でございます』『3×3EYES』『BASTARD!!』クラスではどうか。どんな謎があるのか、あまり**気にならない……**。さらに『有閑倶楽部』『王家の紋章』までいくと……**これら自体がすでに謎**である。少女マンガ界では有名な大長編だが、こんなもの、普通の人は知らない。

結局研究されたマンガは、ざっと数えただけでも32作品にものぼる。しかも『サザエさん』『ドラゴンボール』『セーラームーン』など2種類以上謎本が出ているものもあるから、少なくとも**40冊**は出ていることになる。

では、内容はどうか。『磯野家の謎』がベストセラーになった後に次々と出されたものは、どれもそれなりによく調べられていたようだが、だんだんQ&Aの方式にこだわらない、エッセーのようなものが出てきてしまう。**『スラムダンクの秘密』**では、〝秘密〟とは関係なく、バスケットのルールを解説したり、これまでの試合内容をまとめたりしてしまっている。さらに唸らざるをえないのは、**『クレヨンしんちゃん考察学』**だ。いちおう謎本の体裁をとりつつも、実質的には「しんちゃんの行動を指針とする現代人の処世術」が説かれている。「使えるしんちゃん語　その35」では「かくれんぼするものちんちんにとまれ」が取り上げられ、「飲みに行く時、『飲みに行く人ちんちんにとまれ』といったらGOOD」と解説される。エレベーターガールに「ご利用階数」を聞かれたら、しんちゃんに習って「135階」と言って〝ナンパのきっかけ〟を作るのがいいという。唸らざるをえない。もしかしたらこれは**ギャグ**なのか?

いずれにしても、出版物としての価値は画期的に**低い**と言えよう。

しかし肝心なのは、それだけ価値が低くても『磯野家～』と同じ版型で謎本であれば、どんな弱小出版社のものであれ、一緒に店頭に平積みされてしまうことだ。本の売れ行きを決める最大要因は、書店での置き場所である。店頭平積みなら、クズ本でもある程度は売れる。実際に僕も買ってしまった。さらに、普通の本は売れなければ出版社に返本されるが、謎本専用の棚があれば返本を免れ書店に置かれ続ける。そうした流通上の〝**大穴**〟を見せてくれているのだ、謎本ブームは。

読みたきゃ読め！
[都市嗜好要因考]

文◉うらやまあきとし

えーっ、唐突ではありますが「都市と書籍」をテーマに座談会であります。

まずは『読みたきゃ読め！』担当編集者の佐藤亨さんから、どーぞ。

「ニューヨークを歩いていて、街区が変わると、街の配色も音もガラッと変わるんですよね。住人の人種が変われば、とーぜん文化が多様性を持つっていうか、地球の見本市みたいな都市がニューヨークだと思うんです」

おやっ、手にしているのは**『ニューヨーク・コラムシャワー』**ですね。

「殺人罪で拘留されている少年が保釈金をどう工面するかということしか気にしていないとか、市マラソンのコースを、前日に走って取材している途中に警官に足留めされた話とか、ストライキの現場で筆をとっている自分を責めたり……。足と汗でニューヨークの日常を描いているのがリアルで……こーいうコラムニストが日本には**不在**だと……」

おっと本誌『万国ワガマガmagazine』の筆者、杉原賢彦さんの手が挙がりました。

「その本、すぐ売っちゃいました。リアルすぎるんですよ。都市には憧れが持てなくては」

ほう、推薦書は**『サン・ジェルマン・デ・プレ案内』**ですか。

「空想旅行術ってご存じですか」

一同、首を横にふります。

「とある都市に関する書籍や地図、写真集などで、旅を楽しむんです。この本には、1950年代初期のサンジェルマン・デ・プレのガイド。どこの店に何時頃には、誰がやって来たとか。哲学者、芸術家、歌手……。パリにおける、人々の**空間と時間の棲み分け**が書かれている。読者は50年代初期のパリを訪れることができるんです」

なるほど……。杉原さんは、パリはおろか外国に出かけたことはないそうです。

しかし、書籍を繙けば現代には存在しない都市にさえ、旅立てるというわけですね。

ほんじゃぁ、うらやまがお勧めの本でーす。

『秘伝　香港街歩き術』は、神戸の書店員さんが、下町の常宿ホテルの周辺を歩いたり、なじみになった香港人と「やぁ」ってな感じで挨拶したり、映画を観にいったり……。通しか知らない穴場を、日本から誘った友達旅行者に堂々と自慢したりしている。とりようによっては、たわいもない内容なんだ。

つまり**旅行者に徹している**のです、著者は。

そこに共感を覚えるんだなぁ。世界のどの都市を訪れても、ワシらは異邦人でしかない。

都市に対してミーハーでしかない自分を恥じたり、自分のなかの日本人を発見したりして、でもその都市にのめり込んでいく。いつも、その都市と繋がっていたいから、都市の書籍を座右したりして。たわいもないのですよ、ワシらも。

ちなみに、うらやまと佐藤氏は東京出身。杉原さんは神戸出身とみーんな都市生まれのクセして他国の都市好きなのでした。

チャンチャン。



『ニューヨーク・コラムシャワー』
ジミー・ブレズリン著、
ピート・ハミル解説、沢田博訳
（青木書店、1648円）



『サン・ジェルマン・デ・プレ案内』ボリス・ヴィアン著、（ペヨトル工房、1300円）フランス語版のみ（1974年）現在は絶版



『秘伝　香港街歩き術』
藤木弘子著、
（草思社、1800円）

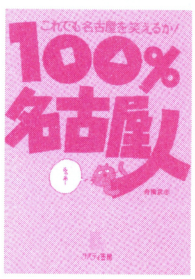
今月の5冊



◆『電子文学論』榎本正樹著（彩流社、2000円）。紙にインクをのせて本を作って……、文学すなわち印刷媒体という時代は、なるほど終焉しつつあるのかもしれないなぁ。パソコンネットワークで発表される作品たち、コンピュータゲームのストーリーにおける文学性など。メディアの変貌に伴って、変化していく文学的潮流を著者は、電子文学と名づけている。バーチャルリアリティ、DTP、エキスパンド・ブックに代表されるモニタを通す出版物を含めて〝死滅しつつある文学の突破口を模索〟しつつ、コンピュータ・カルチャーの現状を論じた一冊。



◆『電脳カーニバル』横尾忠則著（平凡社、3800円）。横尾忠則による、初のCG作品集。宗教絵画や写真、すでに発表した自分の絵までも素材に、横尾氏のコラージュ表現力と、CG技術とが「おおっ」というほどにアートしている。背景の色や曲線は、実に官能的。そこに天使や女神や仏像が……、とくれば、静的な世界に陥りがちだろうが、流動的にひきしめているカギは、ほとんどの作品に登場する、白色や蛍光色の水しぶきをあげる滝にありそうだ。使う人が使えば、マックでこれだけやれるんだと、自信がもてるかも。



◆『100％名古屋人』舟橋武志著（リバティ書房、950円）。名古屋は日本でビッグ3に入る大都市だ！と高らかに謳いあげている。わかってますよ、舟橋さん。誰も名古屋を馬鹿にしてないってば。本書は、名古屋人による名古屋人&都市論なのだ。「赤みそがコワくて名古屋に住めるか」「茶どころ変じて喫茶店どころ」「クレジットまっぴら現金主義」う〜ん、確かに名古屋を覗くと、日本という国が見えてくるなぁ。平成元年9月以来、22版、7万部を超えたっていうんだから、どえりぁベストセラーだ。はて、名古屋人がひとり1冊買ったんだろうか。



◆『大阪学』大谷晃一著（経営書院、1200円）。せっかちで傍若無人でケチで、人が良くて涙もろくて、大笑いする。「私、大阪なんですわ」と聞くと、こんなイメージがうかぶけれど本当なのか？　そこで本書の登場だ。浪速っ子の著者は、大阪の大学で「大阪学」の講座を開設したほどの大阪フリーク。大阪弁を言語学の見地から徹底検証し、吉本興業はなぜ人気があるのか、その歴史から解き明かす。井原西鶴と上田秋成はたまた、ダイエーと阪急から大阪商法を知る。自らの体験と研究、そして大阪人ではない生徒たちからの報告をおりまぜて大阪を語る。



◆『コンピュータ・ウィルスの恐怖』ブライアン・クラフ&ポール・マンゴー著、日暮雅通・久志本克己訳（早川書房、2200円）。これは冒険小説より面白いノンフィクションだ。ハッキングする15歳の少年の意外に原始的な手口。ウィルス入りソフトを密売するバンコクの商店街。ハードディスクの破壊か回復かを、スロットゲームでオペレータに挑戦するウィルスなど、ハッキングをコンピュータ社会のアングラ文化ととらえれば、実はテクノ文明が恐ろしいのではなく、人間の業こそがおぞましいものなのだなぁと、腕組んで、ウンウンとうなずいちゃいました。

近ごろ気になるマイナー雑誌［バカを装う『月刊ザ・テンメイ』の本音］

文◉永江朗



「俺がやらなきゃ誰がやる、のせてのぼせて15号」…表紙コピーがなんともステキ!?

『月刊ザ・テンメイ』は**ヤケクソ**である。なんてったって全ページが加納典明の撮りおろしというところがスゴい。彼には写真家として致命的な**欠陥**がある。彼は写真があまりうまくないのである。センスやテクニックや哲学ではなく、**パワーと情念**だけで写真を撮っている。その彼の撮りおろしのみで雑誌を丸1冊、しかも月刊というペースで作ってしまうのだから呆れる。

タイトルからして**ヤケクソ**だ。写真家の名前を雑誌名にしてしまうとは、神をも恐れぬ行為である。

しかも、この雑誌、文章らしい文章はない。各モデルの扉ページに5行ほどのコピーが並ぶだけ。たとえば「このページが気に入った読者には、村上龍の／『昭和歌謡大全集』などをおススメする。──特に意味はない」といった具合で、**ホントに**意味がない。あるいは「今月は　特にイウコト　ナシ。／そのうち、／スゴイ　コトにナルゾ。」なんて、丸々1ページ潰して並んでいる。こうした無意味なコピーを並べるほうが**よほどスゴイ**。

登場するモデルはピークを過ぎたAV女優がほとんど。しかもそのポーズたるやこれでもかこれでもかという大股開きで、陰毛とか肛門のシワの見えないページはほとんどない。

『月刊ザ・テンメイ』が創刊されたとき、おおかたの予想は**3号もてばネ**という程度のものだった。いくらADが長友啓典であっても、デザインがK2であっても、これじゃあまりにヒネリがなさすぎると私も思った。なにしろ全ページ断ち落としで、レイアウトとして凝った部分はまるでない。GURUの正反対の極にある。

ところがこれが**1年以上**も続いてしまった。ウワサではけっこう売れているとか。やっぱり**陰毛**は強いってことなのだろうか。それとも、このあまりのストレートさがウケているのか。利口ぶるより、バカ（を装った）の本音のほうが世の中にはウケるのか。

CURATOR OF DREAMS
［街角の記録　ーROBERT DOISNEAUー］

文◉松平龍一

街とそこに生活する**人**たちを主題にしたフォト・ルポルタージュは、人間への単純な興味や、日常のなかに潜在する自らの存在意識を発見し、好奇心を満たすべく、多面的な視点から試みられている。

街に内在する社会性とそれを支える制度、その制度に対して様々なスタンスをもって生活している人間がいる。そして写真家は自らの存在を証明すべく街とそこに生活する人たちのなかに、自分を**投影**し、**同調**するものを探すのだ。

なかでも**パリ**という街は、そこに住む人たちの社会性と、芸術という非日常的生産行為の集積が背中合わせに存在する不思議な街だ。その不安定な**拮抗**が魅力となりますます多くのエトランゼを惹きつけてやまない。彼らの見せてくれる写真のなかには、まさしく彼ら自身が写っている。異邦人として感じるパリの社会性、人間性、それはパリを題材にした写真でありながら、自らの内面のルポルタージュなのだろう。だからケルテスや、ブラッサイのようなアイロニストの作品には、彼らのレンズによって切り取られた日常のなかに隠されたパラドキシカルな現実を見ることができるし、ブレッソンの写真のなかには、フランスの複雑な社会のなかでしたたかに生きるフランス人が登場する。

この同時代の作家で、同じパリを舞台に、人間の最も他愛なくほほえましい姿を見せてくれるのが、**ロベール・ドアノー**である。彼は、パリを愛する生粋のパリっ子の目で街の表情をいきいきと捉えた。人々は彼のカメラの前で、笑い、遊び、抱き合い、無邪気な視線を投げかけている。彼が注視した人たちは皆、ささやかで本人ですら気づいていない**ほのかな幸せ**を全身で享受しているかのようにみえる。異国人の目には写らないささやかな幸せを、彼は素直に肩を並べることによってカメラにおさめることができたのだ。彼の好きな街角と、そこに暮らす人たちに対する温かい好奇心、これらのすべてがドアノーのなかで混ざり合い、パリという街への大きな愛に変化しているのだ。



"LES AMOUREUX AUX POIREAUX,1950"
Ⓒ ROBERT DOISNEAU

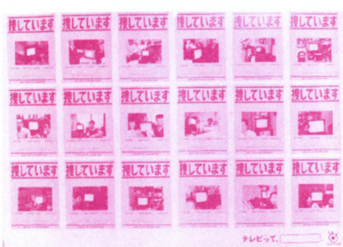
〈作家略歴〉ロベール・ドアノー　ROBERT　DOISNEAU

1912年	フランスに生まれる
1930年	アトリエ・ウルマンの写真担当者となる
1951年	パリで最初の個展を開催する。ニューヨーク近代美術館で「5人のフランス人写真家」展に参加
1955年	「ファミリー・オブ・マン」展に参加
1983年	フランス写真家大賞を受賞
1992年	オックスフォード近代美術館（英）で回顧展を開催。アートフォーラム（有楽町西武）で回顧展
1994年	4月1日、パリ市内の病院で死去（81歳）

展覧会情報［ロベール・ドアノー写真展〈パリの街角〉］
場所：「タワーギャラリー」ランドマークタワー3F
　横浜市西区みなとみらい2-2-1　横浜ランドマークタワー
　TEL．045-222-5008
会期：6月10日（木）－7月17日（日）
　午前10時－午後7時（木曜日定休）
入場料：大人300円、学生200円

ネオ・アド・トレンド［テレビとはなんぞや!?］

文◉白滝明央



ビラは全てセロテープによる手貼り。制作者のヤケッパチな（?）気合が感じられるフジの手作りポスターだ

「テレビ」と聞いて、あなたは何を思い浮かべるだろうか。テレビ番組か、それとも受像機本体か。別に不思議なことでもなんでもないが、確かにどっちも「テレビ」である。

で、そんなテレビの「ソフト」を請け負っているフジテレビが、テレビの「ハード」を使って一風変わったキャンペーンを仕掛けている。フジといえば、これまでも「ルール」とか「サービス」とか、やわらかい発想と時代性を感じさせる広告で、番組**以上**に、点数を稼いでいるという印象のある局ではあるが。

キャンペーンの仕組みはこうだ。①ブラウン管いっぱいに点丸で描かれた顔をもつ「テレビ」がスポットCMに登場。**「あ、アンテナの先に何かとまってる」**とか**「面白い？」**とか視聴者に話しかける。②ある家庭のテレビがマッ白のまま映らなくなり、**「捜しています」**という捜索願いが新聞やポスターに掲出される（ポスターでは18家族の捜索願いが出され、そのなかに著名人代表として泉麻人とフランソワーズ・モレシャンがいる。泉尚、起用の理由については、泉氏本人も「よくわからない」らしい）。③一方で**「私は見た」**という報告もされる（ただし、そのときテレビは、タバコ屋の店先に置かれて「看板娘」してたり、金魚鉢の横で「ボディガード」してたりする）。

ちょっとわかりにくいが、簡単にいえばコレ、〝**テレビ擬人化作戦**〟とでもいうようなもの。確かにクルマの中にまでテレビがあるこの国では、四角い顔をしたアイツは、もう一人の家族のようでもある。マクルーハンが、**「感覚器官の延長」**と言ったテレビ（道具）が、擬人化されてしまうというのは、腐りかけた死体人形までが「カワイーい」ことになってしまう、いかにも日本らしい表現なのかもしれない。

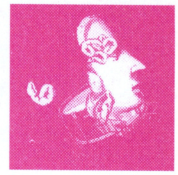
他にもこのキャンペーンは、情報提供者（＝このアソビにノッてくれた人）にパンフレットをあげたり、発見された泉&モレシャンのテレビが都内某所に展示されていたりと、ワルノリと思えるほど凝りまくっている。近ごろゲームやパソコンに押され気味のテレビだが、噂のマルチメディアのずっと以前から、こうして**「双方向」**して**きたんだ**、と言いたげでもある。

NEW EDGE of NOISE ELECTRONICS #5
[ROGER DOYLE—快的混沌状態の耳聴き]
文◉秋田昌美

ロジャー・ドイルの名を初めて目にしたのは1981年に英国のUD（ユナイテッド・ダイリーズ）からリリースされたオペレーション・シアター名義によるアルバム『ラピッド・アイ・ムーブメンツ』だった。周知のようにUDはNWW（ナース・ウィズ・ウーンド）のレーベルであり、当時台頭したノイズ・ミュージックの中でも特にアヴァンギャルドな色合いの強かったレーベルだった。ホワイトハウスとも人脈的に繋がりのあったNWWの音楽はNW／オータネイティヴ全盛の当時にあって、電子音楽、ミュージック・コンクレート、プログレ、フリー・インプロヴィゼーションといった「アヴァンギャルド」の宝庫であり、一見「逆行的」「アナクロニズム」とも受け止められかねないスタンスにあり、それらが統括されて「ノイズ」と成る事で、その実験音楽アカデミズムの危うさを回避していたのである。

そうしたUDの配給した音群、ハスティング・ザ・マラヴィ、HNAS、トゥー・ドーターズ、ミュージック・コンクレートといった先端的なノイズに混じり、最もアカデミックな代物だったのがオペレーション・シアターの『ラピッド・アイ・ムーブメンツ』だった。オペレーション・シアターはアイルランド、ダブリンの作曲家ロジャー・ドイルのプロジェクトであり、ドイルはアイルランド王立音楽大学で作曲を、ユトレヒト音響学インスティチュートで電子音楽を学んだアカデミックな略歴を持つアーティストである。だが、ノイズの先端性と現代音楽のアカデミズムという対比が問題なのではない。80年代初頭に台頭したノイズは一見掟破りの音楽的ミュータントと錯覚されがちだが、ノイズの音楽的歴史的な「断絶」と同時に「連続性」が検証される必要がある。陳腐な言葉で言えばノイズの「異端音楽」としての系譜は実はNWWの初期アルバムのインナーに列挙されつくしていたのだが、明らかに「異端」なレコード・コレクターとしてのNWW（スティーブ・ステイプルトン）のテイストは90年代のノイズの傾向に大きく影響を及ぼしている。その意味で当時忘却の彼方にあったグルグルをリリースしたりと、UDのテイストの確かさは、50年代の実験音楽からプログレを経てノイズへと至る音楽世代の感性に一致していたと言えるだろう。

ロジャー・ドイルの作品は現代音楽の脈絡では余り評価されていない。ビートルズ、ジミヘン、ビーチ・ボーイズ、ザッパ、ドビッシー、ストラビンスキー、ピエール・アンリ、ストックハウゼンという彼のフェヴァリット・アーティストの名を連ねて見ればドイルの異端な趣味がわかる。最近、ドイツのアートウェアから再発されたドイルの70年代後期の作品を聴けば、NWWへの多大な影響が感受される。ドイルは70年代アヴァンギャルドとノイズを繋ぐミッシングリンクであり、ノイズを通過して今我々は前衛音楽を聴覚的娯楽としてようやく受け止めつつある。



ROGER DOYLE
『CHARLOTTE CORDAY / THALIA』
ARTWARE

(*1)昭和51年にテレビ朝日系でオンエアされたレアヒーロー特撮で「プロレスの星アステカイザー」というのがある。なんと原作は永井豪!!　古代アステカの格闘士の証である"アステカの星"を額に持つ正義のプロレスラーアステカイザーが、悪のサイボーグレスラー軍団ブラックミストと戦うという壮大なストーリー。ハードストレンジな大傑作なのだが再放送がほとんどされていない為マニアの間でも謎が多い。
(*2) メシカ-Mexica：現在の国名であるメキシコのネーミングはここからきているといわれてる。
(*3)メキシコは2世レスラー、親族レスラーのメッカで、兄弟12人が全てプロレスラーというロス・ブラソス・ファミリーや、本当の息子だけでなく甥っ子までがジュニアを名乗っているウラカン・ラミレス・ファミリーのような例がある。
(*4)ニュートロンという50'sニューエイジな未来派レスラーの主演作がメキシカンレスリングムービーのルーツとされており、サントムービーはその後作られた。なお、この手の珍品としてレスリングウーマンシリーズがあるが、日本でもボンテージブームと共に流行ったキャットファイトと、円谷プロの奇形番組ウルトラファイトが混ざり合った様な見てはならない異空間。以前はライノビデオからリリースされていたが現在アメリカのサムシングウィアードビデオで販売中。なお我が国が誇るレスリングムービーとして"力道山ムービー"シリーズがある。
(*5)一説には51タイトルあると云われており、ブルーデモンなどとの競作を含めればもっとあるのでは…。
(*6)日本でも馴染みの千の顔を持つ男。テーマ曲の『スカイハイ』は、ガラージュハウスの名曲？　山塚愛先生が生まれて初めて買ったレコードとしても有名。
(*7)思わず舌を噛みそうだがスペイン語で、ロックンロールの意味。変態的な発音がストレンジな内容の的を得ている。みんなで流行らせよう。ロケンローレーロー!!
(*8)マジカル・パワー・マコ!!　6月発売の『6』(解説：湯浅学!!)の他に、中学生当時の作品『14才の少年の考えること』(CD3枚組BOX.100Pブックレット付)が、栗田マコト名義でMoM'n'DaD(☎03-3959-9938)よりリリース予定!!　内容はシドバレットとマンソンとヤンデックをたして死ぬ前のジョンレノンで割った値から、ディノバレンテを引いた修善寺温泉組合推薦サウンド!!

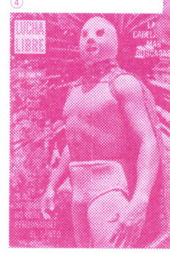
①『SANTO PRESENTS...MEXICAN ROCK AND ROLL RUMBLE AND PSYCH-OUT SOUTH OF THE BORDER』本文参照
②『BLUE DEMON'S MEXICAN ROCK AND ROLL FAVORITES』本文参照
③『LOS PSICODELICOS XOCHIMILCAS』
田んぼ帰りの練習が習慣となったロス・サイケデリシャス・エクソシミルカスの面々は、こうみえてもメキシコ版an-anで抱かれてみたい男の上位を占める女泣かせなワイルドガイだ!!!!
④⑤『LUCHA LIBLE』第1313号 & EL SANTO MASK FOR CHILDLEN
メキシカンレスリング誌『ルチャ・リブレ』と子供用のサントマスクはルチャ会場外で購入可。しかしやたらとスリと痴漢が多いらしいので要注意。この両アイテムは旧友 塚田からのメキシコ土産。最近ルチャ・リブレ博物館も出来たらしい。
⑥『LUCHA LIBLE』SOLO PARA DAMAS (FOR LADIES ONLY)EL SANTO
ルチャ・リブレ誌では『女の為のサント質問箱』という狂ったコーナーがあり、「ホモセクシャルは好きですか？」の質問に「人間は皆同じだ!! 勿論ホモもリスペクトしてるさ!!」と肩に力の入った回答をしている。
⑦『SANTO CONTRA LOS ZOMBIES』
やはりサントムービーのベストは、液体宇宙生物や黒人のモヒカン宇宙人と戦う死刑レベルの大犯罪作『サント対宇宙大将軍』であろう。『サント&ブルーデモンのアトランティスの謎』や『サント イン 蝋人形の館』も物凄い。実はなんと日本でも随分前にサントムービーがビデオリリースされている!!　『聖者サントのテレビ殺人事件』『必殺サントのトペ・スイシーダ』『ミルマスカラスとイホデルサントの国境を制裁(リンチ)せよ!』の3本がそれだ!!　これら全ては観方によっては自動的に徳が積めるシステムになっており、サント信者には間違いなく解脱促進剤に成りうる。ただちに観破して現実を制裁(リンチ)せよ!　なおリリース元は、若松孝二のジャパニーズセクスプロイテーションものや『妖怪人間ベムBOX』(!!)などウルトラディープな偉業で知られるハミングバード(☎03-3479-0740)だ!!　ここのおかげでブルーデモンやマスカラスものも同時に解禁された!! 奇蹟!!
⑧⑨CLIMAX　幻覚だと疑いたくなるようなシャネルのマスクを被ったにせサント? クライマックスは今一番ウィアードなルチャドールだ。千葉のツッパリの様な全身写真はスキモノには耐えられないビザールを放っている。
⑩ALCATRAZ　脱獄囚を意識した? アルカトラス。このマスクを装着してコンビニに買い物に行く勇気が君にはあるか!!　間違いなくお巡りさんがやって来て事情を聞かれると思うョ。

①


②


③


⑤


④


⑥


よって、メキシカン"ロケンローレーロー"(*7)シーンは産声をあげたらしく、最初期はビル・ヘイリーのコピーを演ることとイコール、ロケンローレーローだったらしい。その後、ちょっぴり過激なジーンビンセントこそロケンローレーローではないかという認識が広まり、その語意は拡張していったという。

ここに収録された奴らの演奏も、ほとんど当時のヒットパレードなのであるが、強引なことにまるっきり英語で歌おうとしておらず、『サティスファクション』も『ヘイ・ジョー』も、うねうねした丸だしのスペイン語で容赦なく挑みかかっている。特筆すべきは"ザ・ペッツ"の『ハロー・アイ・ラブ・ユー』であろう。ボーカルと演奏を左右のチャンネルに完全に分離してしまったこの曲は、片側で(例のごとく)悪酔いしそうなスペイン語の連続曲線を応酬しながら、もう片側のギターの音(フルボリューム)が全てを消し壊すという自虐コアで、のけぞりっぱなしのお粗末空間を獲得するに至っている。評価に値するのは、ブレイクにM.P.M.(*8)ばりの逆回転を使っている事ぐらいであろうか。

このシリーズの第2弾として、サントと人気を二分するブルーデモン選曲による②もリリースされている。やはりこちらも末恐ろしいほどにメキシコの狂気が全開している。中でも"ロス・サイケデリシャス・エクソシミルカス"③のアコーディオンによる農民テイストの『スージーQ』や、ジャックスっぽいダークな旋律に魚の呼吸音がかぶさるだけの、"ロス・アプソン"のオリジナル(!!!)『ビャッヘ・サブマリーノ』には、瞳孔が開いてもとに戻らない壮絶なあの世体験をさせられる。更にラストにはトドメをさす様に『ゴーストライダース・イン・ザ・スカイ』のハードノイズバージョンが入っていて、この世とあの世の境界線を引いてしまっている。

ラストにブルーデモンがこう書いている。「少年少女諸君、これがメキシカンガレージの全てだ!! それじゃまたリングで会おう!!」メキシコのレスラーは子供達に、夢と希望の他に悪夢と絶望をも与えるのである。あくまでも試練として……。

(この文章を、デストロイヤー引退のときに「あの鐘を鳴らすのはあなた」を唄った日本のアレサフランクリン和田アキコにではなく、その夫に捧げます。)

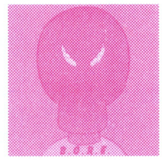
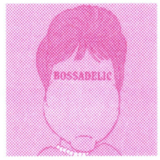
GURU GURU サウンド

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL

[ボアダムズの新作『チョコレート・シンセサイザー』]
文◉石原基久(G－SCOPE)

4月上旬のある日、ボアダムズの新作のミックス・ダウンが行われている大阪心斎橋の某スタジオに30分ほどお邪魔した。ミックスはメンバーから一任されて山塚（EYE）君がすべてを行っており、スタジオの扉を開けた時はちょうどオーヴァー・ダビング用にジュースの空き缶のプルを指でハジき缶全体を響かせてペンというSE（コワンかなぁ。びいどろみたいなニュアンスの音）を録音しているところだった。スタジオのテーブルには烏龍茶やコーヒー類など約20本ものいろんな種類の空き缶が並べられていて、いろいろと試していた様子がうかがえる。ペンペンペンペンペンペン……と何十ペンも念入りなリハーサルが行われた末、やっと本番となる。2テイク録ってみたものの、そばで聴いていても練習の時のような音は出ていない様子。そして、3テイクめを録ろうとした途端、お気に入りの音が出る缶のプル部分が金属疲労で突如もげてしまった。ついさっきまで小気味よい音をたてていたのに……。僕がボアダムズを最も感じるのはこういう瞬間である。起こるはずのないことが起こってしまうというか、起こるべくして起こるというか、何というか……そういうところにつくづくすごい！と関心させられるのだ。その後、山塚君はミックス済みのトラックをラジカセでチェックし始めたのだが、ラジカセから出てきたのは『このラジカセ実はバケツなんじゃないの？』と疑問を抱かんばかりのヘコみまくった音であった。バケツを蹴っ飛ばしたような音、バケツを床に転がすような音、バケツの水をブチ撒けたような音がラジカセから津波のように迫って来る。バケツの水ごときなのに、ある瞬間から津波のように襲って来るのだ。聞いたところによると、今作はMTRで録ったところがかなりあるらしい。それゆえの音色なのか。僕が耳にしたのは、その1曲のそれもごく一部だけだが、去年発表されたUFO OR DIE（山塚の別ユニット）の作品『カセット・テープ・スーパースター』の仕上がりが大きな自信になってミックスが行われているように思えた（山塚君同様、ボア／U.O.D.のメンバーであるよしみちゃんは某音楽誌の93年の年間ベスト・アルバムをあげる企画で「93年はUFOの『カセットテープ――』が世界で1番」と豪語していた。未聴の人はぜひお聴きいただきたい。ほんとに凄いよ！）。山塚君自身の擬音説明によると「ワー、タータタタン、バキボコバグボコ」「チュチュクチュー、チュチュチュチュー」なんて感じの曲が新作には録音されている模様。タイトルも『チョコレート・シンセサイザー』なことだし、リリースされる夏にはドロドロに溶けてかなり厄介なことになってるかも。僕がスタジオを見学した日から約1ヵ月過ぎた5月10日現在、ミックスはまだ終了していないらしいからね。

なお、ボアダムズは今夏、ロラパルーザ、レディング・フェスティバルへの出演が決定している。

WEAよりすでに発売されている『恐山のストゥージズ狂』『ソウル・ディスチャージ'99』。最新作『CHOCOLATE SYNTHESIZER』は同じくWEA より7/25に発売。


⑨


⑩


⑧



⑦

[気の狂い果てた麻薬入りタコス
銀色の覆面レスラー"エル・サント"が伝授する 60'sメキシカンロケンローレーローシーン]
文◉宇川直宏(MoM'n'DaD Productions)

メキシコ古代文明の最後期に登場したアステカ帝国(*1)、またの名をメシカ(*2)……。この大帝国を築き、支配していた民族がメシカ族である。占星術を使い、正確な農耕暦に従って労働していた彼等は、実に多くの神々を信仰していて、血のいけにえを伴う祭事を毎日のように行っていたという。しかし、長い繁栄が続いたアステカ帝国も、スペイン人の征服によって呆気なく幕を閉じてしまい、その都もメキシコシティの地下深く埋もれてしまう。400年ほど前のこの歴史と深く関わった娯楽が、現代におけるメキシコの大衆を支配している。それが〃ルチャ・リブレ〃だ。ルチャ・リブレ(自由への闘い)とはメキシコにおけるプロレスの呼称で、スペインの侵略者とメシカ族の自由を賭けた闘いのシュミレーションである。つまり、おもいっきりポピュラーな大衆娯楽でありながら、壮大なドラマごっこをトランスした歴史の闇部との共振作用であり、気の狂い果てた麻薬入りタコスなのだ!!!

メキシコでは、プロレスがルチャ・リブレならレスラーはルチャドール(格闘士)と呼ばれていて、それらの殆どがマスクを装着してリングに上がる。また、それぞれのマスクはアステカ文明の神々に見立てられてデザインされているらしく、なるほどファンタジックなビザールを放出しているではないか。そんな覆面ルチャドールの中で、最もミステリアスかつモンドアウトな存在が、銀色のマスクを被った〃エル・サント〃であろう。

サントとはスペイン語で聖者という意味であり、1942年のデビュー以来マケ知らずの超人である。メキシコでは完全に神格化されている彼は、59年には一度引退したはずなのだが、その後息子が親父の脱ぎ捨てたマスクを被り継承し、エル・(イホ・デル)・サントとして蘇っている(*3)。もはやメキシコ人にしてみればその中味が親父だろうが息子だろうが関係なく、サントはサントとして有難いのである。

そんなに有難いのだから、空を飛んでも怪獣と戦ってもおかしくないだろうという発想のもとに制作されたのが、〃サントムービー〃である(*4)。それは読んで字のごとく、サント主演のヒーロー映画を指すのだが、アクションともS.F.ともホラーとも、コメディーともつかない変種で、しかも全てに毎回プロレスシーンが導入されるという濃厚な仕上がりをみせている。スーツ姿にマスクを被り、新車のアストンマーチンを転がして金髪ギャルとレストランに食事をしに行ったかと思えば、裸にタイツ姿なのに月面でスライム星人と戦っているといった具合に、さまざまに変転するウルトラキンキーなシークエンスが、珍妙な驚きと変質味を膨張させている。これぞ国民の信用を得たサントならではの演出で、信頼感にまかせた強引な仕掛けが大傑出している。サントムービーは、50年代から80年代にかけてもの長期に渡って夥しい数のタイトル(*5)が制作されており、そのヒットによりブルーデモンやミル・マスカラス(*6)などのレスリングヒーロー主演による類似作も相次いだ。(ほとんどが狂っているので一見の価値あり)そんなサントが選曲した60'sメキシカンガレージシーンを今に伝える好コンピが、なんとサントレコードよりリリースされている①。これはとてつもない異常事態である!!「うわさのチャンネル」に出ていた頃のザ・デストロイヤーが、リンド・アンド・リンダースやジェノバなどのE級GSオムニバスを編集したと思ってもらえば事態を把握してもらえるだろうか。しかもライナーノーツまで添えてあるではないか!!! サントによると、60年4月のビル・ヘイリー&ヒズ・コメッツのメキシコ公演にインスパイアされた若者に

先のゴールデンウィークに、国立代々木競技場でフジテレビなどが主催する大規模なイベント、ライブＵＦＯが例によって、今年もまた開催された。これまでライブＵＦＯなるイベントには、まったく関心がなかったが、今回ばかりは違った。それは４月29日から５月８日まで毎日、『バーチャファイター大会』が開かれたからだ。５月７日まで、毎日60人の中から上位３名が選ばれ、最終日の８日にその上位者が集まり、チャンピオンを決める。これまで行なわれた『バーチャファイター』大会では、最も大規模なもので、連休ということもあり、全国レベルの争いとなるのは必至。この大会で優勝した者こそが、『バーチャファイター』日本一の真のチャンピオンなのである。

会場には何度も足を運んだが、寝坊や渋滞、仕事などの理由で結局、６日の予選にしか出場することができなかったが、なんとか決勝戦へのパスを手にすることができた。使用キャラクターはウルフ。こいつとつき合いはじめて、約半年。現在、アスキーから出版される攻略本を執筆中ということもあり、もうすっかりウルフの強さ、弱さがわかってきた。キャラクターの相性としては、３強の中の２強、サラ、ジャッキーのブライアント家との相性が最悪。長いリーチと多彩な技。充実した基本性能で、ウルフを苦しめる。大会ともなると、やはり必然的に潜在能力が高いキャラクターが多く出場してくる。サラ、ジャッキーのなんと多いことか、予選で闘ったのも結局、サラ、ジャッキー、ジャッキー、サラ、ラウという３強のみ。苦しい闘いだった。

決勝、当日。強豪、31人が会場に集まった。だが、実は半分以上がほとんど知っている顔ばかり。新宿西口のゲームセンター、スポット21で日々、闘ってきた人達ばかりだ。いきなり１回戦から知っているサラ。ジャッキーで対戦しようと迷ったが、おれはウルフだ！男はたとえ駄目だとわかっていても、いかなければならないときがある！(１回戦敗退)



HIGH ROLLER会"青山支部"
LIVE UFO '94『VIRTUA FIGHTER』大会
文◉渋谷洋一

アダルトビデオ（以下ＡＶ）の監督でゴールドマンという人がいるのをご存じか。不条理で大バカで、どうしようもなく面白いビデオを超低予算で撮ってしまう天才で、業界ではカルトな地位を築いている。今ではそれなりにエロな要素を打ち出しているが、デビュー当時の彼の作品は「抜けない」ことで有名だった。なにしろ細かく分割された画面の上で森高千里ルックの女がドラムマシーンのビートにのせてゆらゆら踊るだけとか、ダッチワイフしか登場しないなどという実験ビデオそのままの作品をＡＶと称して発売していたのである。それは実にバカバカしく面白かったのだが、これをレンタルビデオで「ズリネタ」にするために借りてしまった奴はたまらなかっただろう。私たちはサンプル版をタダで見ているから、こうやって大笑いできるのだが。それと同じことをプラネットピーチの新作ソフト「パワーエロッピー　そりまん」を見たときに感じた。個人的には椿三四郎率いるプラネットピーチはアダルトＣＤ－ＲＯＭ界で唯一刺激的な存在だと思っている。あの怪作「ダッチＲＯＭ　恋の奴隷」を初めて見た時はショックだった。女の足の指の一本一本の裏側まで拡大できるフェチ性や意味不明の歌が脈略もなく流れるナンセンス性には心底恐れ入った。その他の作品も独特のバカバカしさに満ちていて、私は大好きだ。私は遊びに来た友人には必ずプラネットピーチのＲＯＭを見せて一緒に大笑いしている。さて「そりまん」は「世界初の剃毛ソフト」である。私立Ｋ大生や社長秘書などのアソコの毛をジョリジョリできるゲームである。もちろんそんなゲームがソフ輪に許されるわけがない。ではどうなっているかというと…。ネタをバラしてしまうと面白くないからここには書かないが、私は大笑いした。これは凄いと思った。でも５千４百円払って買った人はかわいそうだとも思った。「そりまん」は紛れもなく傑作ソフトだ。でも口が裂けても買えとはいえない。

GURU GURU ガジェッ

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION



デジタルな下世話
「そりまんでズビズビ」
文◉安田理央

秘密のコミュニティ
文◉クーロン黒沢

毎日歯を磨いていて、日曜日にはテニス。そんな普通の人は知らないが、日本国内ではほぼ毎休日ごとに、何らかの「即売会」と呼ばれる特殊なイベントが開かれている。この即売会。一年に2回開かれる「コミック・マーケット（通称コミケ、ちなみに日本で最大のイベントだったりする）」だけは、やたらと知名度が高い。中をのぞいてみれば、巨大な会場いっぱいに貧弱な机を無数に並べ、人気のアニメキャラがファックしている漫画とか、女性向けホモ漫画とかを10万人単位のナード達が売り買いしている訳だ。1日に1万冊以上を売る人気のサークルでも、税金は1円も払わない。最近はプロを辞めてコミケで生活費を稼ぐマンガ家とか、アメリカからはるばる参加する変わり者も多い。しかし私が一番注目しているのは、ほとんど口コミでしか情報の無い、ゴミみたいなイベントだ。その中でも面白いのが「パソケット」という名のパソコン関連即売会である。

東京では月に一度。地方でも毎休日に一定ループで開催されるこのイベントは、基本的ルールはコミケなどの大きな即売会と同じ。但し客層は、コンピュータマニアがほとんど。それも学校で昼休みにコーヒーを買いに行かされたりするような雰囲気のガキが多い。この面白い点は、サークル販売物の制限が甘い事だ。一回のパソケには百個程度の机が並び、そこかしこでマニアに人気のアニメ絵なエロゲーが売られていて、趣味の違う私などはウェッという感じ。しかし、その狭間を丹念に走査していれば、面白い買い物をする事も出来る。そこはもう無法地帯なのだ。爆弾の製造法が入ったフロッピー、ＩＳＤＮ公衆電話でも使用可能な謎の偽造テレカ、自動販売機のハッキングマニュアル、スーファミハッカーのアングラ情報誌など、ここでゲットしたラジカルなブツは数えきれない。

入場料600円。何かを売りたければ3千円を主催者に払い、机を借りる。そこで何を売買するのも自由。ただのマニアなソフト屋になるか、死の商人になるか、あなた次第だ。

「哀しきオンライン犯罪」
～素手で来いっ！ 朝日新聞勧誘員・松本次郎！～
文◉ボディ荒井



GURU GURU ガジェット

COLUMNS AND MONTHLY MEDIA-MIX INFORMATION "GURU GURU FACTORY" FOR THE PERSONAL COMPUTER GENERATION

先日、ウチの妻がオンライン詐欺に引っかかってしまった！
コトは去年の秋にさかのぼる。以前、私に世話になったという松本次郎なる中年男が我が家に訪ねてきた。秋田から戻ったばかりで取り急ぎ挨拶に来たという。
私の妻は安心してドアを開けて、にこやかに応対した。すると松本氏は『今度、女房と二人で朝日新聞の拡張員になりましたが、始めたばかりなのでお客がいなくて困っています。名前だけ貸して欲しいのですが』と言う。妻が『それは困りました。一度主人とも相談しないと、勝手なことはできないし』と断ると、『いや、これは契約といったものではなくて、ほんの言いワケ程度のカタチだけですから。あとで断っていただければけっこうですし。春頃にまたうかがいますから、それまでの間ということで。絶対迷惑かけませんから』と、すがるように頼んできた。すっかり困惑してしまった妻は『名前だけならば』と言った。妻は結婚前、ある生命保険会社の契約課にいたので、契約には詳しく、また慎重である。ハンコも押さず名前だけでは契約書は成立しないことは十分承知している。念のために何度も『これは契約ではないですよね？』と確認する妻に、『えぇ、それはもう』と松本氏は去っていった。もちろん契約書の控えも渡さずに。

そして4月。果たして、いきなり朝日新聞は配達されてきた。
何かの手違いだろうと妻が販売所に電話すると、契約されていると！　電話口に出た松本氏は『もうすでにオンラインに登録してしまったから、契約解除などできませんよ。それにクーリングオフ制度だってあるのだから、解約はもっと早く言ってくれないと対応できないじゃないですか！』と怒鳴り返してくる始末。その豹変ぶりに恐ろしくなった妻は、私に泣きながら訴えた。

私が再び販売所に電話すると、今度は渡辺と名乗る別の中年男が出て『松本さんはチャンと仕事をしている。こちらには契約書がある。出るところへ出るならそれでもかまわないですよ』と居直る。とにかく契約書の控えを見せろと伝え、次に朝日新聞社に電話すると『その手の苦情は［セールス近代化センター（TEL:03-5294-2351）］に言ってください』という。そしてセールス近代化センターでは『松本氏本人と直接話し合って、そちらで解決して欲しい』だと！　これは苦情だぞ。お前らはそれを処理するのが仕事だろうがぁ!!

セールス近代化センターなど潰してしまえっ。

次に『ココなら大丈夫だろう』と［新聞セールス証］に電話すると、今度は非常に親切な担当者が丁寧に当方の事情を聞いてくれたが、結局その担当者も『私など子供の頃は、人に騙されても人を騙すような人間にはなるんじゃないよ、と親に教育されたものですが。時代が変わったのでしょうかねぇ』としみじみしているだけ…。

私は、激しい疲労感と共に受話器を投げ出した。2、3日後再び販売所に『とにかく事情を説明しに来て欲しい。それで納得できたら新聞はとるから』と松本氏に電話すると、『私よりも奥さんを信じるんですか？　私はこの仕事を30年もやってきて、一度もこんな苦情はなかった。誇りを傷つけられた！』などとまくしたてる。『そんなにプライドを持っているのなら、釈明しに来たらどうだ』と日時を指定し、約束。しかし、結局スッぽかされてしまった。もう私は切れてしまった！　抗議の電話を繰り返した。すると、さすがに丁寧な応対で出た渡辺氏が『松本さんは田舎に帰ってしまった。来週には戻ってくるから用件は伝えます』という。そして、いつしか4月も終わろうとする頃、集金人がやってきた。

なんの説明もしないままに、新聞代までとろうというのか！　松本や渡辺はどうした？と聞くと、『苦情が多かったので二人ともやめた。私は代わりに派遣されただけ。改めてお付き合いを』という。ふざけるなぁっ!!!　とりあえず帰ってもらった。

今回の騒動で考えてしまったのが、果たして［オンライン登録］なんて聞くと普通、機械オンチの主婦だったならば軽ぁ～く騙されちゃうんだろうな、ということ。『オンラインに接続』しちゃうと『も～、だめだめだめだめだめなのよぉっ！　やり直しなんかできないのよぉ。何せ、あなた。相手は機械なんですもの』ってなカンジなのだろう。一般のコンピュータ周りに関する認識なんて未だ、40年以上前の［電子頭脳］のまんまなんだ。「コンピュータは大したことない」ことを、もっと世間は認識するべきだ。アナタの周りの人が、もし今回のような手口に引っ掛かってしまったら、すかさず『そんなに簡単にオンラインで契約できるのなら、解約だって簡単に出来るはずだぁ！』と、気合いを入れてやろう。それが人の道である。

なお、当方の抗議電話や質問状に対し、朝日新聞社は未だ誠意ある解答も示さずに沈黙を続けている。ケッ！



今回のフェアーを取りしきるリブロの丸尾さん

6/8より、渋谷Loftの書店「リブロ」で「GURU」展開催決まる

渋谷Ｌｏｆｔ５Ｆにある書店「リブロ」。売り場面積は小さいながら、いい書店というのだろうか、他とはちょっと違った品揃えの店である。ここには、コンピュータ関係の書籍は1冊もなく、当然、コンピュータ関係の雑誌も置かれてない。ところが、何故か「ＧＵＲＵ」だけは置かれているのであった。間違って入荷され、店長が返品しようとしていたところを、志の高い店員の方々に守られ、それが売れてしまったということらしい。

リブロには、中間情報誌という区分がある。「cut」とか「ジャップ」とかいう雑誌で、これが今渋谷では売れているわけ。「ＧＵＲＵ」もコンピュータ雑誌とはいいえ、この仲間に入れて売ってもらっている。

ナンカお荷物っぽい扱いで悲しいんだけど、ところが「デジタル世代のための一般教養書」と題したブックフェアーをやってもらえることになった。期間は、次号が発売される6／8から、7／5までの約1カ月。ＧＵＲＵの連載人が書いた書籍を中心にＧＵＲＵ関連書籍が1コーナー。デザイナーやアーティストのためのコンピュータの専門技巧書が1コーナーという設定である。Macを買ってデザイナーになりたい、イラストレーターになりたい、フリーランスでやってみたいという志し高い男女はぜひ行ってみよう。

同書店初めてのコンピュータ技巧書販売には、ＧＵＲＵも参加させてもらって、我が翔泳社の本はもちろんだが、出版社にこだわらずいい本を集めている。今回はＭａｃだけに絞って約１００冊が集められた。これまで、どの本を買えばいいのか迷っていた人もまたとないチャンスだと思う。

最後に、本誌好評連載中の宮沢章夫氏の新刊「牛の道」も置いてあるのでこちらも購入するように。また、全国の心ある書店の中で「デジタル世代のための一般教養書」展やってみたいという方いらっしゃいましたら、翔泳社までご連絡をいただきたい。

ぐるぐるファクトリー

●今月のことば「もどってきて、よかった」

朝日新聞でものすごい文章を発見。4月30日朝刊、プロ野球欄のコラムなのだが、

〝交わらないはずの双曲線〟〝ヤスリで研ぐように、二人の男を磨いている〟

〝「されど……」が二人の背中を押した〟…。これが汗と涙の大感動ドラマなのだ。

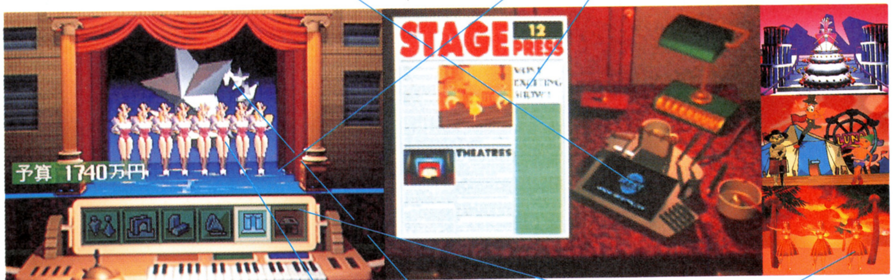
こういう文章が新聞を支えているんだねえ。

西村欣也氏の署名記事には今後目が離せない。



どん底から夢の大劇場をめざす新しいエンターティメント・シミュレーション。
一色伸幸の脚本が、ショービジネスというマネーゲームの快感とスリルを再現。

時は2050年。借金だらけの劇場を相続したあなたは、その復興をかけてショーをプロデュースしていく。めざすは、娯楽の殿堂、スーパーシアターである。まずは、朽ち果てた劇場の一角にある支配人室に入ろう。ここには、成功の鍵を握る人物たちと連絡がとれるコミュニケーターと、公演ごとに劇評が掲載される新聞(成功へのヒントも出てくる)、手持ち資金の残高がわかる金庫が用意されている。ドアを開ければ、舞台へと通じる。さあ、大ヒットをかけた勝負に挑もう。



公演の当たりはずれは、あなた次第。ダンサーや背景、舞台セット、BGMをコントロール・パネルの操作で選択しよう。3DOの機能と豊富なデータ量を生かしたシーン設定はじつに多彩。約60体のキャラクターのなかには、思わぬ逸材や役立たずもいる。レーザー光線など、約100種類のハデな舞台装置、歌謡曲からクラシック、オリジナルまである選曲など、なかなか芸が細かい。借金を返済しながら、劇場をグレードアップしていけば、あなたはもう劇場王だ。

THEATRE WARS
娯楽の殿堂

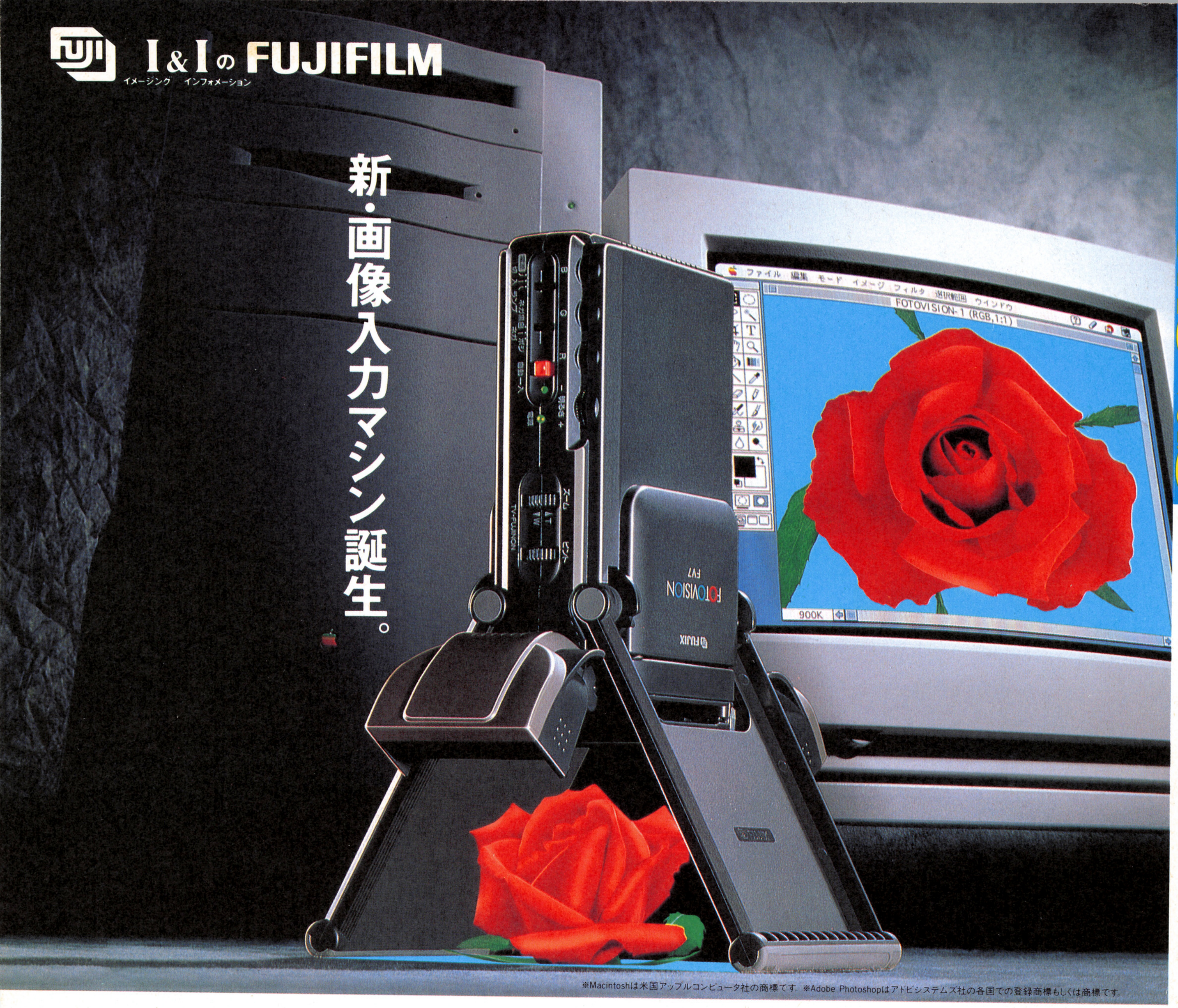
3DO

博報堂 マルチメディアソフト事業室
〒101 東京都千代田区神田錦町3-13竹橋安田ビル TEL.03-5281-0481

●画面は開発中のものです。
●これは、3DO™システム専用ソフトです。
●3DO、3DOロゴはThe 3DO Companyの商標です。

価格**8,800**円(税別)

〈資料請求番号C03〉



ドクター・ドブズ・ジャーナル日本版 6月号増刊
PC-PAGE GURU VOL.5
PC-PAGE GURU Vol.5 1994年6月1日発行 株式会社 翔泳社 発行人 長廻健太郎
〒107東京都港区北青山3-10-18北青山本田ビル 出版事業部 TEL.03-5467-0361(販売部) 03-5467-3777(編集部)

T1016666060585
雑誌コード16666-06
定価580円(本体563円)